START

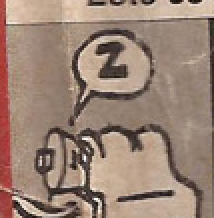
ACTION GAMES

AÑO 2 Nº 18 - NOVIEMBRE 1993

*ACTION GAMES:
Para el Diego (Maradona) con cariño.
Porque tiene y le tenemos aguante.
Porque lo respetamos.
Porque es un fuera de serie.
Porque lo queremos y humildemente le dedicamos este número.
Porque su voluntad y empuje para seguir siendo el Nº1 tiene un gran premio:
Nuestro aplauso y el de tod[illegible] los gamemaníacos [illegible]ntes del buen [illegible]n fútbol".*

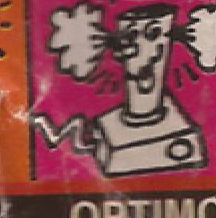
Aguante Diego!
(La banda de Action)

Este es el código de puntaje que utilizamos


POBRE


REGULAR


BUENO


OPTIMO

SUPER NES

NINTENDO

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

PC

ARCADES


It's Time To Ma
Everything will fall into place when you play to win with the SN ProgramPad for Super NES. With this secret weapon, victory is yours for the taking. Using the programming action keys, you can execute 6 of your favorite multi-combination moves with the touch of a button. You'll never miss a Yoga Flame,* Napalm Punch,** or Dragon Back Breaker** again! What's more, the SN ProgramPad has all the features you need to blow away even your most threatening opponents. The LCD screen helps you learn new moves to add to your already potent arsenal. Infinitely variable autofire gives you ultimate control with 31 shots per second! Infinitely variable slow motion lets you set the pace. And 8-way directional control gets 'em from all angles. Now that's an explosive combination!
*Terms used in association with Street Fighter II™ were originated by Capcom USA.
**Terms used in association with Fatal Fury™ were originated by Takara Co., Ltd.
CARACTERISTICAS:
• 30 movimientos especiales pre-programados, incluyendo código secreto!
• 6 memorias para programar tus propias combinaciones.
• Función espejo que duplican el número de movimientos pre-progamados.
• Panel de LCD de secuencias de acción.
• Control de autodisparo independiente.
• Cámara lenta.
• Cuerpo transparente.



NINTENDO: CADA DIA MAS CERCA

PRIMEROS NINTENDO HECHOS FUERA DE JAPON

Después de años de intentos frustrados, Nintendo finalmente se asentará en Brasil. La responsable por la buena noticia es Playtronic, empresa formada por Gradiente y Estrela. Los primeros productos Nintendo "Made in Brazil" probablemente lleguen a sus comercios para Navidad. Playtronic será la primera empresa en todo el mundo que fabricará la línea Nintendo fuera del Japón. Este gigante de los games dará apoyo técnico en el proceso de transferencia de tecnología a su representante brasileño.

A pesar de que han divulgado escasos detalles, dos hechos llaman la atención, uno bueno y uno malo. El bueno: la línea Nintendo de Playtronic tendrá presentación simultánea con los EE.UU. El malo es que los precios serán compatibles con los de Tec Toy. O sea: muy altos comparados con los que se ven en los Estados Unidos. Tec Toy y Playtronic se justifican, afirmando que los precios son más elevados debido a los altos impuestos brasileños. En fin. ¡De todos modos, está atento! En breve más detalles sobre esta llegada de Nintendo a Sudamérica. Argentina está muy cerca de Brasil.

STARFOX SUPERA A STREET FIGHTER 2 EN EL JAPON

Starfox, el primer game de Nintendo en usar el increíble chip Super FX, ya es un fenómeno de ventas. El game del zorro espacial vendió 700.000 unidades en la primera semana en Japón, superando la venta de cartuchos de SF2 en su primera semana. Los comercios estaban atestados y con filas de hasta 2 kilómetros para entrar. El éxito no fue mayor solamente porque no había suficientes juegos para satisfacer a los voraces gamemaníacos. Starfox desapareció de los estantes.

La fórmula del éxito

El secreto del éxito de las grandes presentaciones en Japón es la estrategia lograda por las softhouses. Está todo planeado en los mínimos detalles. Fijate:

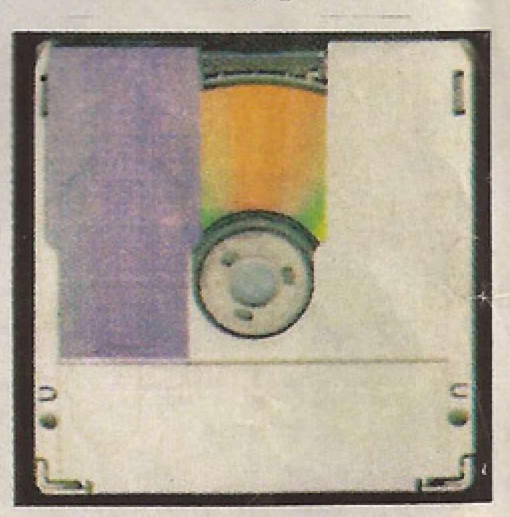
1. Las casas de alquiler de juegos, que están todas fichadas, reciben los cartuchos de las softhouses para un período de prueba.
2. Los games no pueden ser alquilados, solamente probados en las propias casas de alquiler durante una o dos semanas.
3. Las casas de alquiler mandan un informe con ventajas y desventajas, según los jugadores.
4. Las softhouses, basándose en los estudios hechos con las casas de alquiler, producen el game. A veces, como en el caso de Sonic 2, modifican un poco el juego: aumentan o disminuyen fases, dejan el game más fácil o más difícil y cosas por el estilo.
5. Los games llegan finalmente a los comercios, pero ya con el respaldo del público. O sea: el gamemaníaco va a los comercios sabiendo lo que quiere comprar, porque ya tuvo oportunidad de jugarlo en las casas de alquiler de games.

NINTENDO TERMINA CON LAS PAVADAS Y DA DETALLES DE SU CD-ROM

Ahora sí es de verdad. Nintendo de Japón terminó con la farra de los fabricantes de rumores y anunció detalles técnicos de su CD-ROM. El Super NES ND Drive, nombre oficial de esta maravilla, tendrá 16 bits, pero vendrá con unos chips geniales. El mejor es un coprocesador utilizado en estaciones gráficas de primera línea. Ni hace falta decir que la calidad gráfica de los games será increíble. La velocidad de procesamiento (de transmisión de datos) será de 300 kb por segundo, el doble de la capacidad de Sega CD.

Los discos no serán los CD comunes, sino una especie de disco-cartucho, protegido por una caja de plástico. Al colocar el juego dentro del aparato, éste se abre, liberando el CD. Este ingenioso cartuchito, además de aumentar la durabilidad de los discos, inhibe la piratería. Y como vos que nos venís acompañando todos los meses, sabés bien, los japoneses están muy preocupados por los piratas. Sólo que no podemos decirte todavía la fecha de presentación y detalles sobre su compatibilidad. Novedades muy pronto.





El CD dentro de su cajita y con la ventanita abierta para la lectura.

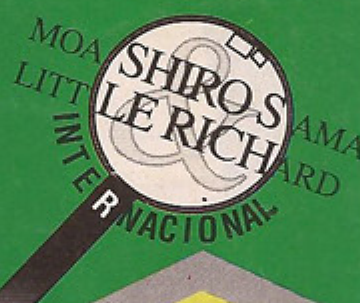
SUPER FX PARA TODOS LOS GUSTOS

Nintendo se está riendo solita. El éxito de Starfox fue tan grande que ya anunció que, a partir de ahora, todos sus games vendrán con la nueva maravilla. Las próximas presentaciones, ya confirmadas, son una nueva versión de Super Mario World (para acompañar el estreno de la película en los Estados Unidos), Battletoads y una increíble versión de Drácula, el clásico del terror. Vale la pena apostar por estos games: ¡el Super FX no es chiste!

SEGA Y NEC MEJORAN EL MEGA DRIVE 2

La unión entre Sega y NEC comienza a rendir buenos frutos. La mejor noticia en el Japón es que el centro de desarrollo de NEC ya está produciendo los chips de los nuevos Mega Drive 2 y Mega Drive CD. El nuevo Mega Drive tendrá un chip semejante al Super FX, que hará efectos en 3D mucho mejores. También tendrá un procesamiento mucho más rápido. Es más: la paleta de colores también será ampliada. ¡Súper, man, las cosas siguen mejorando!

Las primeras consolas Nintendo hechas en Sudamérica llegarán a fin de año a manos de los consumidores. Mientras, en Japón, Sega acelera el proyecto del nuevo Mega Drive, y Starfox provoca largas "colas" y bate récords de ventas... ¡UAU!



NEC LANZA UN CATALOGO REBUENO

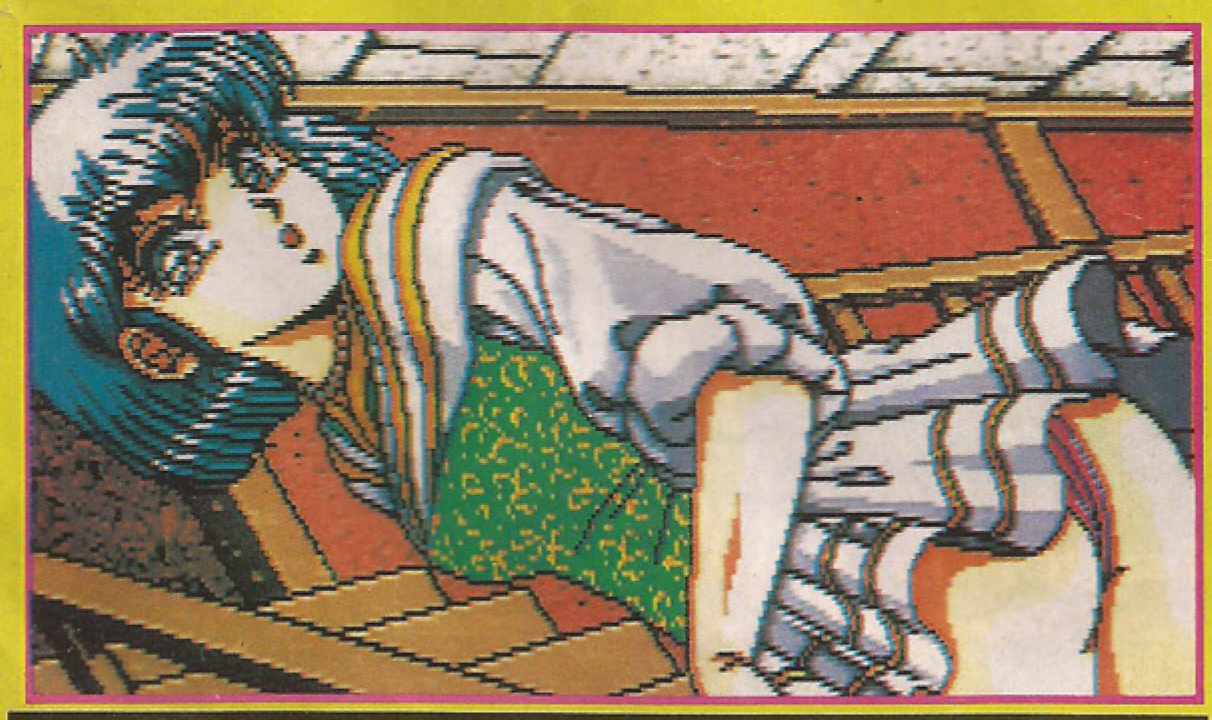
La empresa NEC japonesa, fabricante de PC Engine y PC Engine GT acaba de presentar su nuevo catálogo. Se trata de un regalazo para los gamemaníacos: un libro con 146 páginas que proporciona la lista de los 389 juegos ya presentados por la empresa, informa la ficha técnica y la historia de cada game, y todos los números: cuáles vendieron más (y si fue por las músicas o los gráficos), los récords de las casas de alquiler de games, cuántas veces y cuántos meses permanecieron en las listas de los más buscados, precio de la presentación y precio actual, etc., etc.

La Guía fue incluida como regalo de la edición de febrero de la revista PC Engine Fan y está gustando mucho. Tanto que Nintendo y Sega ya están pensando en hacer catálogos completos de sus juegos. Y por una buena razón: los comercios de games japoneses están usando el catálogo de NEC para orientar a los compradores y eso, claro, aumenta las ventas. Por ahora, Sega sólo publicó dos guías de los juegos presentados para el Mega CD, y Nintendo, un pequeño catálogo de sus games más vendidos en 1992. Completo, lo que se dice completo, sólo es el catálogo de NEC.

El libro es un delirio: completísimo

GRAN EXITO DE LOS GAMES EROTICOS EN JAPON

Los games eróticos se venden como pan caliente en Japón. Desde que NEC empezó a presentar tres juegos eróticos por mes, las ventas de su PC Engine aumentaron horrores. Sega no se quiso quedar atrás y anunció que presentará games eróticos para Mega CD. La mayoría de estos games son versiones que ya habían salido para MSX. No son pornográficos, pero ya preocupan a los padres de los gamemaníacos. Para tranquilizar a los papás y mamás, los juegos eróticos vienen en cajas especiales, en un packing muy discreto. Nintendo, en cambio, famosa por su visión más seria, no ha querido seguir para nada esa lucrativa tendencia.



Dragon Kit 2: game erótico para PC Engine CD-ROM.

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

SUPER NINTENDO

1º .... STREET FIGHTER 2
2º .... MORTAL KOMBAT
3º .... STAR FOX
4º .... SUPER MARIO WORLD
5º .... BUBSY
6º .... TORTUGAS 4
7º .... STAR WARS
8º .... FATAL FURY
9º .... FINAL FIGHT
10º .... ZELDA

WINNER DE OCTUBRE

Lisandro D. Rau, de Bahía Blanca (B.A.)

Concursá por una remera de Action Games

MEGA DRIVE

1º .... SONIC 2
2º .... STREETS OF RAGE 2
3º .... FATAL FURY
4º .... MORTAL KOMBAT
5º .... WORLD OF ILLUSION
6º .... TERMINATOR 2
7º .... QUACK SHOT
8º .... CHAKAN
9º .... THUNDER FORCE 4
10º .... SONIC

WINNER DE OCTUBRE

Mariano Smamia, de Rosario (Sta. Fe)

Concursá por una remera de Action Games

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 10 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

GAME BOY

1º .... SUPER MARIO LAND
2º .... MORTAL KOMBAT
3º .... MEGA MAN 2
4º .... TINY TOON
5º .... BATTLETOADS
6º .... BART VS. THE JUGGERNAUTS
7º .... BATMAN
8º .... TORTUGAS 2
9º .... ADVENTURE ISLAND
10º .... TERMINATOR

GAME GEAR

1º .... SONIC 2
2º .... SONIC
3º .... SHINOBI
4º .... OUT RUN
5º .... ALIEN 3
6º .... SHINOBI 2
7º .... PRINCE OF PERSIA
8º .... CASTLE OF ILLUSION
9º .... CHAKAN
10º .... SPIDERMAN

WINNER DE OCTUBRE

Patricio Fernández, de Lanús (B.A.)

Concursá por una remera de Action Games

WINNER DE OCTUBRE

Leandro I. Gómez, de Avellaneda (B.A.)

Concursá por una remera de Action Games

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

NINTENDO

1º	SUPER MARIO 3
2º	STREET FIGHTER 2
3º	TINY TOON
4º	GOAL 2
5º	BATTLETOADS
6º	STAR WARS
7º	FATAL FURY
8º	PAPER BOY
9º	LOS PICAPIEDRAS
10º	MEGA MAN 5

MASTER

1º	SONIC 2
2º	GOLDEN AXE
3º	ASTERIX
4º	SONIC
5º	TAZ MANIA
6º	TERMINATOR 2
7º	STAR FOX
8º	CASTLE OF ILLUSION
9º	ALIEN 3
10º	TOM & JERRY

WINNER DE OCTUBRE
Gabriel Ullua, de Castelar (B.A.)

Concursá por una remera de Action Games

WINNER DE OCTUBRE
Cristian Cortéz, de Capital

Concursá por una remera de Action Games

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 10 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

FAMILY

1º .... STREET FIGHTER 3
2º .... GOAL 2
3º .... STREET FIGHTER 2
4º .... MARIO 3
5º .... TINY TOON
6º .... LOS PICAPIEDRAS
7º .... JURASSIC PARK
8º .... FELIX THE CAT
9º .... STREET FIGHTER 4
10º .... TORTUGAS 3

PC

1º .... MONKEY ISLAND 2
2º .... INDIANA JONES 4
3º .... INDIANA JONES 3
4º .... PRINCE OF PERSIA 2
5º .... PRINCE OF PERSIA
6º .... WING COMMANDER 2
7º .... WOLFENSTEIN 3D
8º .... OUT OF THIS WORLD
9º .... PREHISTORIK
10º .... MANIAC MANSION

WINNER DE OCTUBRE

Nahuel M. Cozzani, de La Plata (B.A.)

Concursá por una remera de Action Games

WINNER DE OCTUBRE

Gustavo Giangreco, de Capital

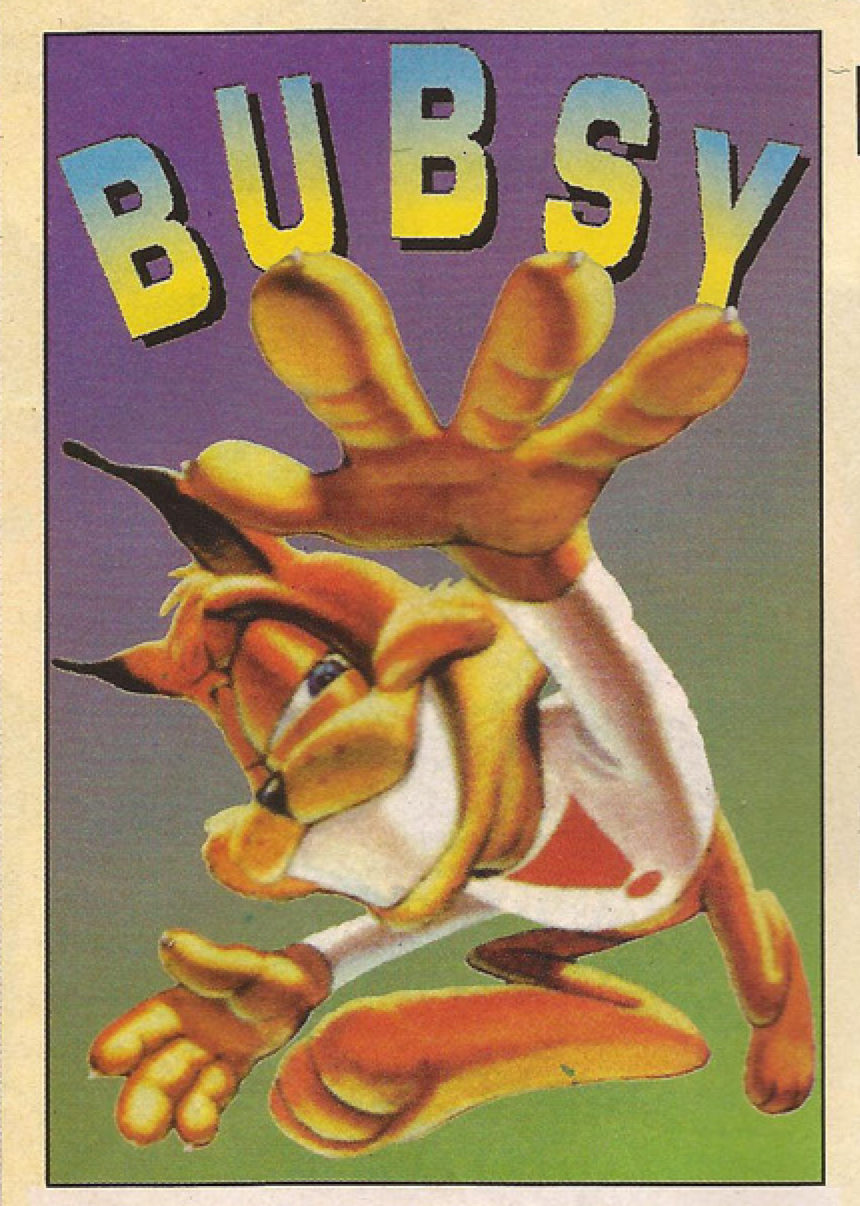
Concursá por una remera de Action Games

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239







La verdad sea dicha: a los "hinchas" de Mega Drive se les cae la baba por algunos juegos de Super NES ...y viceversa. Por esto, todo el mundo lamenta la incompatibilidad de ambos sistemas. La solución (aparte de tener dos equipos) es que una empresa copie los éxitos de la otra. Es lo que pasó con Bubsy: el game es un gemelo de Sonic, sin quitarle ni ponerle nada. Por esto mismo, se trata de una presentación recopada de Nintendo para 16 bits.

Bubsy es un gato muy piola y lleno de swing. Salta bien, corre como el viento, planea en caída libre y hace monerías cuando vos lo dejás parado. Da saltos altísimos en pantallas largas, complicadas y llenas de colores; hay subidas, bajadas y enemigos divertidos. Bubsy se mueve tan rápido como Sonic... lo que no es poco.

Desafío Largo

El game tiene 16 Mega bien gastados. Los gráficos son una masa, con sonidos y melodías rebuenas. Los movimientos son diez y muy cómicos. El único problema es el desafío: el juego es larguísimo. Pobrecito de vos que tenés que empezarlo. Hay fases para tirar al techo, todas difíciles. Esto, en cierto modo, acaba amargando un poco la diversión de Bubsy. Si sos paciente y te gusta un juego bien producido, no dejes de conocer a Bubsy.

Hasta Donde Nos Dio...

Te damos Bubsy para que te engolosines, ...hasta la octava fase. El resto es cosa tuya. El game tiene más de dieciséis fases, según la revista norteamericana Electronic Gaming Monthly. Ni los gringos tuvieron la paciencia...

Lo básico del juego es: reventar a los enemigos saltándoles encima e ir juntando el mayor número de ovillos de lana que consigas. Caé siempre planeando para no perder vidas y prestale atención al montón de ítems que aparecen. Cada fase tiene diez minutos para ser completada. Al final de cada fase, apoyate en el círculo y aprovechá la lluvia de ovillos.

EVITA DARTE GOLPES. LAS CAIDAS PEQUEÑAS DEJAN A BUBSY TONTO Y PERDES TIEMPO. LAS GRANDES QUITAN UNA VIDA.

ITEMS

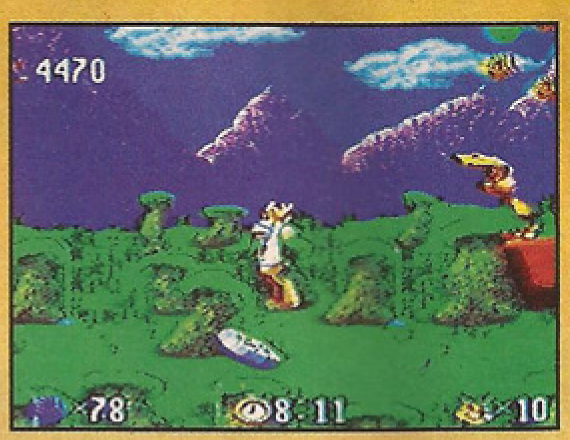


Da el número de vidas extras indicado.	Vale 25 ovillos.	Vale 25 ovillos.	500 valen una vida extra.
Vale una patinada.	Invencibilidad temporaria.	Invulnerabilidad temporaria.	Marcador de pantalla.

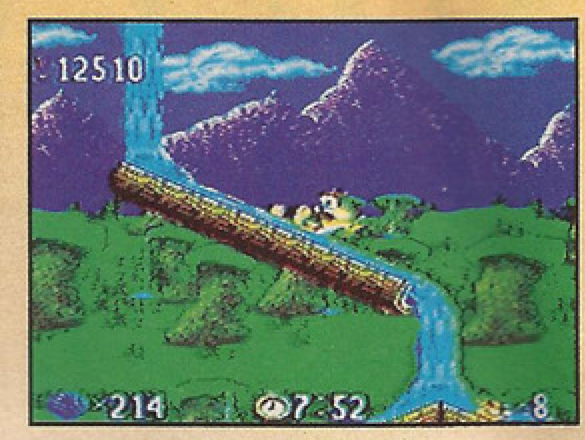
SI MORIS EN LAS FASES DE BONUS, ¡CHAU! ¡CHAU! ACABA LA FASE

FASE 1 - CHEESE WHEELS OF DOOM

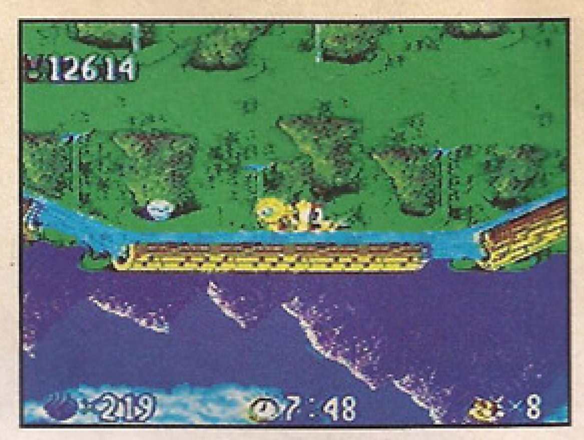
Entrá en las puertas de las cavernas, que son verdaderos atajos.



Entrá en el agujero o usá esta tapa para juntar ítems y ovillos.



Aprovechá este caño de troncos para cortar camino...



...pero tené cuidado de no caerte cuando te quedes cabeza abajo.

FASE 2 - FORBBIDEN PLUMMET

Al comienzo de la fase, bajá el primer barranco a la izquierda y tomá una vida extra. Andá más abajo y encontrá otra vida, pero cuidado con el agua. Empujá cualquier palanca que aparezca.



Entrá dos veces en esta caverna y encontrá una fase de bonus.



No saltes en este auto sin capota: te lleva al demonio y perdés una vida.

COMANDOS

A o B - saltar	→ - correr
X o Y - planear	← - frenar
R - mover la pantalla hacia la derecha	↑ - mover la pantalla hacia arriba o entrar en puertas.
L - mover la pantalla hacia la izquierda	↓ - mover la pantalla hacia abajo

FASE 3 - A BRIDGE TOO FUR

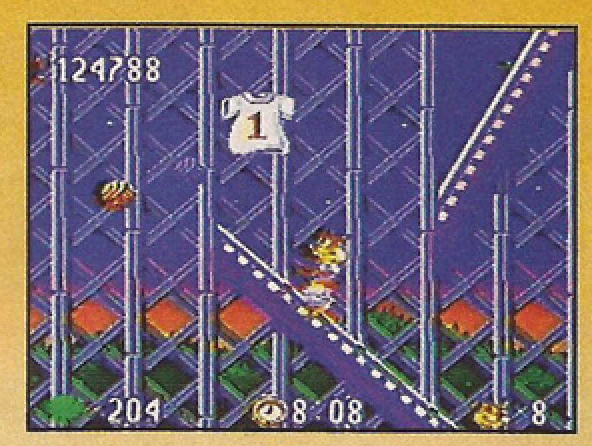
Aquí te vas a enfrentar a dos jefes iguales al mismo tiempo.



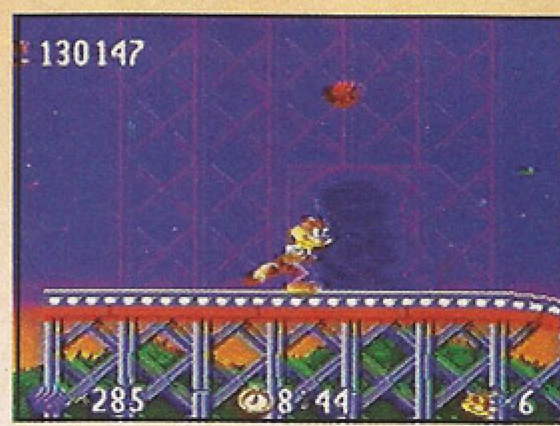
Pegale dos cachetadas a cada uno de los ovillos de arriba cuando están abiertos y no dejes que los ovillos colgados te toquen.

FASE 5 - NIGHT OF THE BOBCAT

Fase idéntica a la anterior. Aparecen unos enemigos extras: ¡salchichas saltarinas!



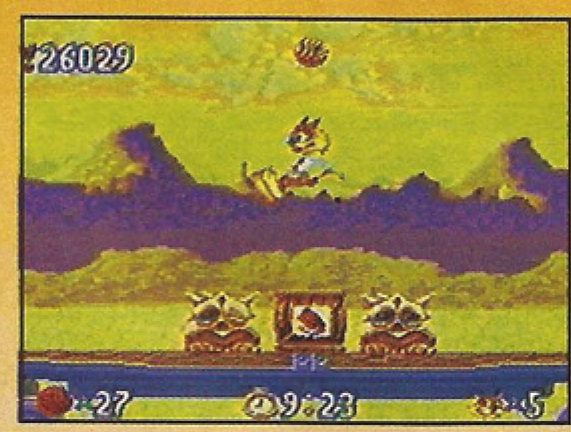
Hay una vida escondida en la montaña rusa.



Entrá en estos pasajes para cortar camino.

FASE 7 - THE GOOD, THE BAD AND THE WOOLIES

Fase del tren: empujá cajones encima de los monstruitos y llegá pronto a la locomotora.



Usá la caja de dinamita como plataforma. Saltá en vez de apoyarte.



Entrá en el vagón para llenar el marcador de ovillos.

FASE 4 - FAIR CONDITIONING

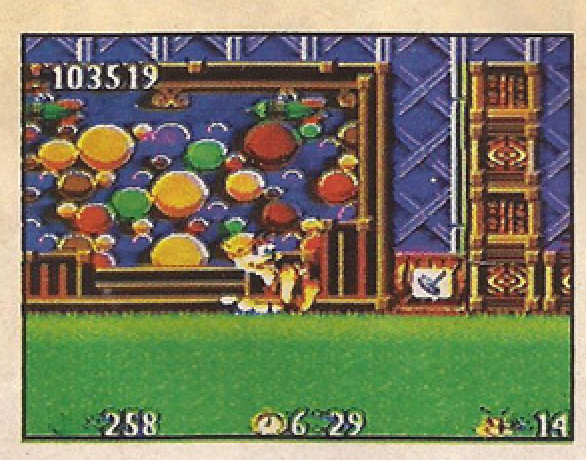
Todo ocurre en un enorme parque lleno de montañas rusas relocas. Saltá encima de los helados para no ser congelado.



Para agarrar los ítems que están muy alto, quedate tomando impulso en esta plataforma vertical.



Subite a esta nave y tomá los ovillos en el cielo.



No toques esta cajita llena de clavos.

FASE 6 - OUR FURLESS LEADER

En esta tenés hasta fase de bonus. Continuá utilizando los atajos, revisá todo y cuidado con los jefes.



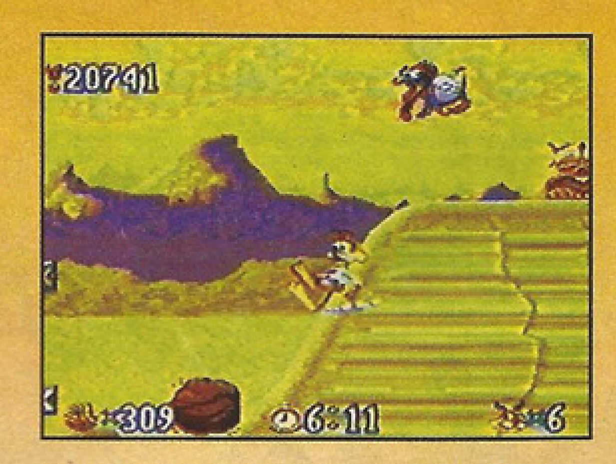
Bajá esta ladera frenando y tomá el marcador de pantalla.



¡Oh, no! Ellos de nuevo... Protegete saltando en los ángulos de la pantalla, donde los jefes tienen dificultad para atacar.

SUBFASE - INTO THE CANION

Es una etapa extra que aparece también en la fase 8. Para entrar en esta subfase, empujá la palanca que está en la locomotora.



Esta roca va de acá para allá tratando de agarrarte. ¡Escapá, pronto!



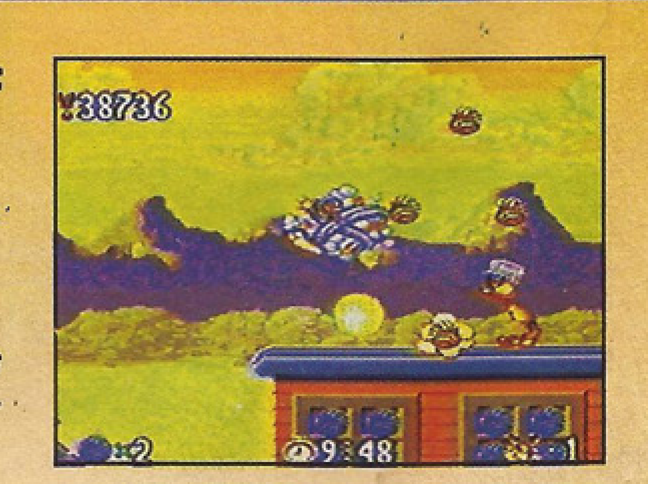
¡Epa! ...se les fue la mano: ¡un tiburón en pleno desierto! Y no es un espejismo. ¡Uau!

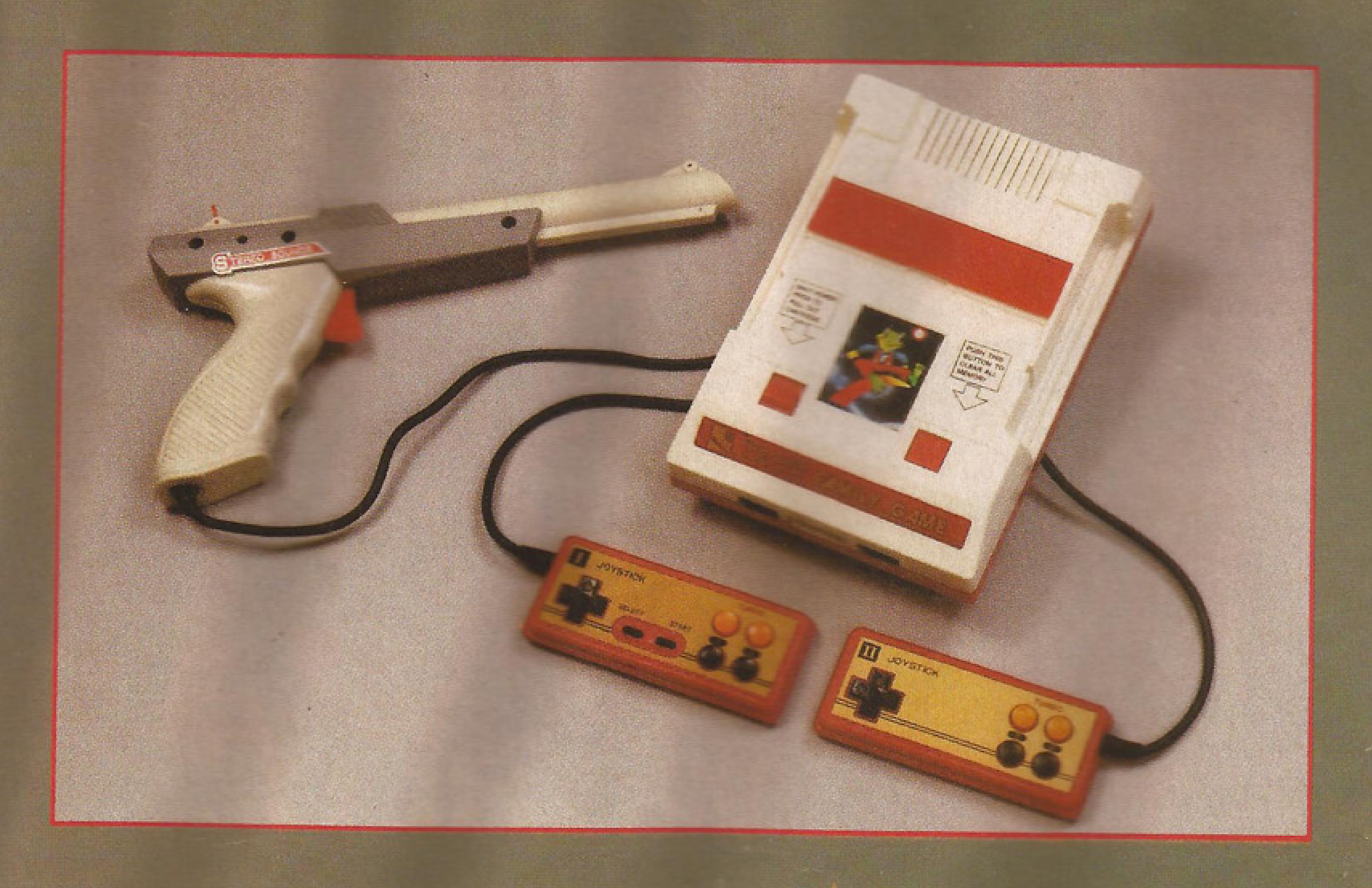
¡BUBSY ES UN GENIO! SI LO DEJAS PARADO MUCHO TIEMPO, GOLPEA EN LA PANTALLA DE TU TV PARA LLAMAR TU ATENCION.

FASE 8 - (A FISTFUL OF YARN)

Igualita a la fase 7. Repetí la dosis con calma.

Reventá a los maquinistas molestos encima de la locomotora.





FROGGY

Lo podés conectar directamente a tu televisor. Viene con sistema Pal N de origen y joysticks desconectables

FROGGY

BLACK STAR

Antena, Control Remoto. Increíble calidad de imagen y sonido.Toda la nitidez, color y definición. Una estrella con brillo propio en video games.



FROGGY

GENIECOM

Auriculares. Antena. Control Remoto. Con un "genio" incorporado que te permite potenciar todos los juegos usando cartuchos comunes. Más vidas, más disparos para una diversión genial.

Wayne's World, la película, es como sigue: dos tipos rebobos y comiquísimos, Wayne y Garth, dirigen un programa de TV pirata genialmente idiota y se meten en grandes despioles. El film tuvo un éxito impresionante en los EE.UU. Es algo bien para la muchachada "teen": rock, lugares nocturnos y muchas pavadas copadas. El humor tiene un clima de tortas en la cara, pero es imperdible. ¡Muy buena onda!

Para los fanáticos de todo el mundo, Wayne y Garth llegaron a los videogames. En esta producción de la softhouse THQ para tu Super NES, los dos "héroes" están metidos en un buen bolonqui: Garth fue chupado por la consola del videogame. Vos sos Wayne y tenés que salvar a tu amigo, tocando una guitarra desafinada para reventar a los enemigos. Wayne's World, el game, está relleno de ítems loquísimos, gráficos copados y sonido increíble. Es, además, irresistiblemente divertido. Te vas a reír como loco de los ruidos de estos tipos (cosas como NOT!! o Schwiiing!!). Es para jugarlo en tu cuarto, oyendo a Ugly Kid Joe al mango. Que te diviertas.



WAYNE'S WORLD / THQ			
Acción	8 Mega		1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

COMANDOS

Y	tiro
B	salto
A	limpia la pantalla ("Schwing")

WAYNE'S STAGES

ESTE JUEGO SOLO TIENE CUATRO FASES, PERO SON BASTANTE EXTENSAS Y COMPLICADAS

FASE 1

Vos estás en un comercio de aparatos de audio e instrumentos musicales. Es un enorme laberinto. Usá las cajas de batería y los tambores como plataformas. Tené cuidado cuando pases entre los amplificadores: podés recibir un choque. NOT!!!



Cuidado con estas hileras de instrumentos: las guitarras te pueden caer en la cabeza.



NOT!!! Este jefe sacacorchos suelta unos rayos láser. Reventalo con schwings.

FASE 2

Ahora estás en la cocina de un bar lleno de bizcochos. Usá las tacitas de café como plataformas y cuidado con los pancitos de azúcar que te caen encima cuando menos lo esperás.



Quedate tirando contra la hornalla: cuando oigas un estruendo, atravesala.

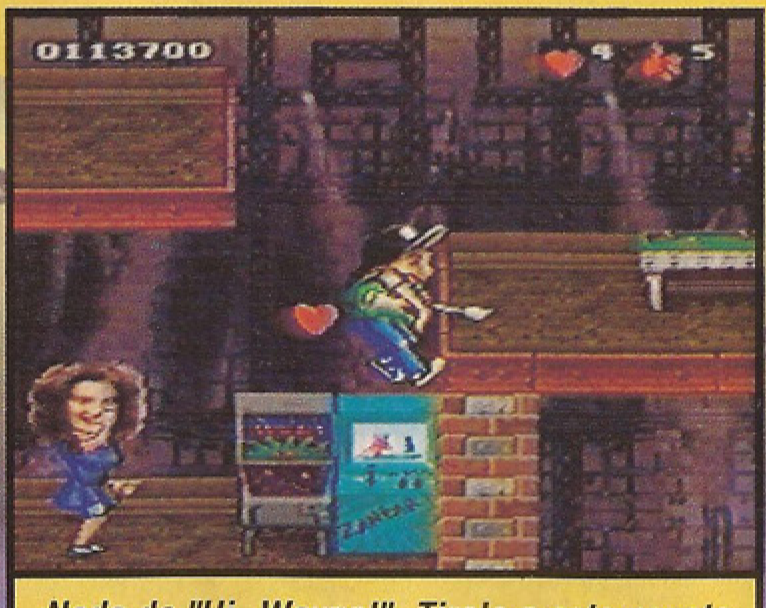


Ojo: estas criaturas de "marshmallow"(caramelo) son invulnerables. Saltá y esquivalas.

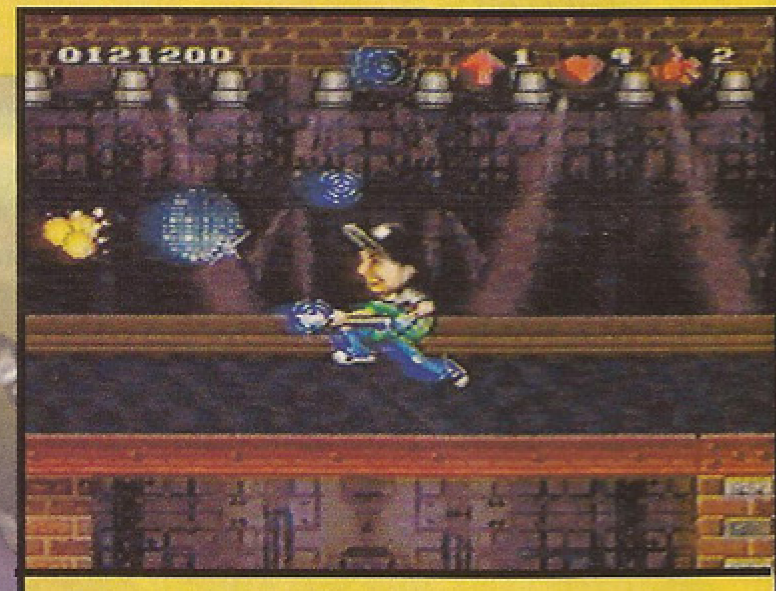
NINGUNA FASE TIENE MARCADOR DE PANTALLA. POR LO TANTO, CUIDADO:

FASE 3

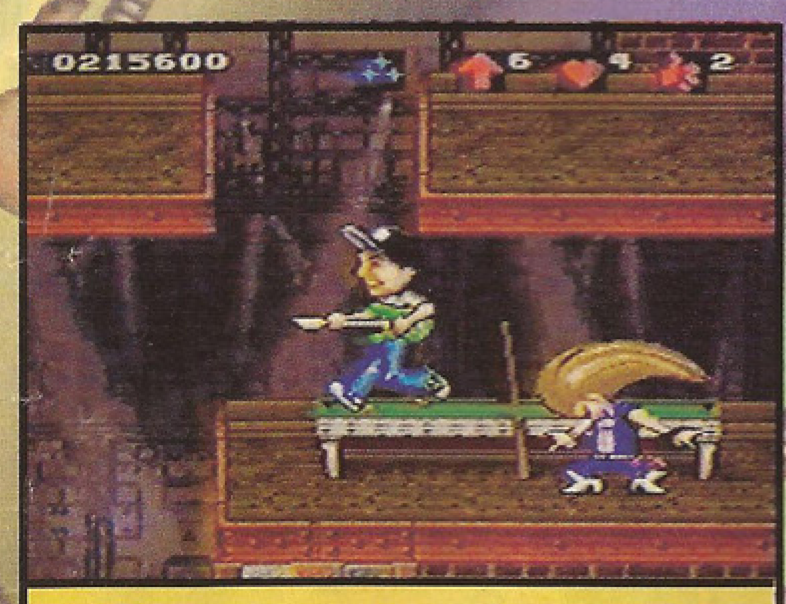
Esta vez Wayne fue a parar a un "infiernito" donde encuentra fliperamas, billares y bar. Una idiota intenta agarrarlo todo el tiempo. NOT!!! Además, sólo aparecen tipos extraños en esta fase: gorditos, pesados "heavy-metal" y hasta fulanos de la banda Kiss. Cuando aparezca fuego, esperá que las llamas bajen para pasar. Y cuidado con los dardos que todos tiran contra la pared.

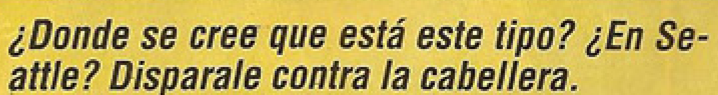


Nada de "Hi, Wayne!". Tirale a esta pavota y escapá de sus corazones.

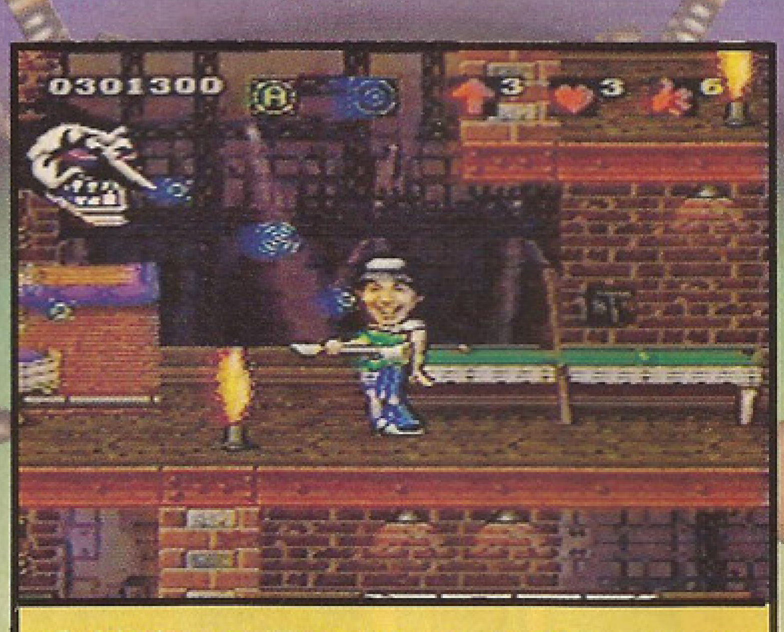


Este globo de discoteca te tira a vos. Reventalo en nombre del buen gusto.





¿Donde se cree que está este tipo? ¿En Seattle? Disparale contra la cabellera.



Cuidado con esta cabeza de Kiss, que te escupe fuego.



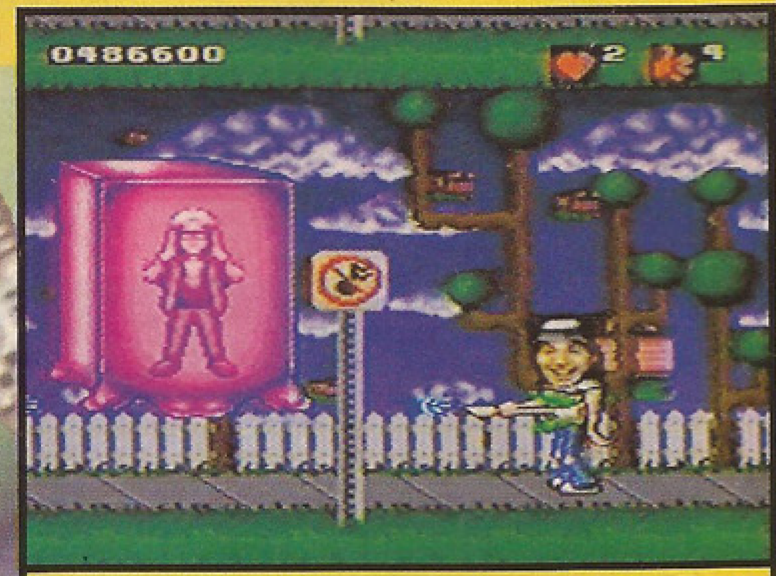
Este jefe parece un imitador de Elvis Presley. Cuidado con los láser que dispara.

FASE 4

Esta fase ocurre en un tranquilo barrio suburbano, lleno de viejos caretas que no quieren oír rock. No toques los buzones, porque adentro hay tipejos que quieren machucarte.



Cuidado con este jugador de hockey, porque tiene malas intenciones.



Garth está aprisionado en esta caja de goma color de rosa. Tirale, teniendo cuidado con las bolas, flechas y golpes de la gelatina.



Mandá tiros y schwings a esta rosca gigante, que suelta melaza y rosquitas teleguiadas.

ITEMS



tiros altos

aumenta energía



"schwing": limpia de enemigos la pantalla



vida extra



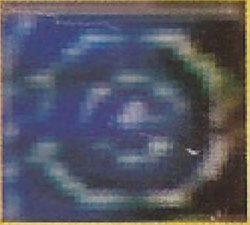
tiros permanentes



aumenta el poder de los tiros

desvía la trayectoria de los tiros

tiro grande



tiros teleguiados



tiros en tres direcciones

SI TU ENERGIA QUEDA EN CERO VOLVES AL COMIENZO DE LA FASE. NOT!!!



Vos sos de los gamemaníacos traumatizados por los lemmings y los ratones de Krusty's Fun House? ¿Preferís comandar criaturas más inteligentes que esos roedores suicidas? Respetamos tu punto de vista. Pero no seas prejuicioso con King's Arthur World. Se parece un poquito a Lemmings. Pero sólo un poquitito, porque es mucho, mucho más copado.

Al jugar King's Arthur World, tenés que imaginar verdaderas estrategias militares para la conquista de reinos. Existen varias maneras de alcanzar cada objetivo, lo que te permite desarrollar tu creatividad. Con lindos gráficos y desafío creciente, es uno de esos games a los que la gente se prende durante horas delante del televisor. Y quien pueda conectar su videogame a un aparato de audio se va a encantar con los efectos surround de este juego.

Fases

El juego tiene 23 niveles: 9 de entrenamiento (Training), 3 del Real World, 4 del mundo Goblin Underworld y 7 del mundo Cloud World. Por cada nivel completo (excepto para el entrenamiento) se gana un password. Y cada vez que completás un mundo, aparece un jefecito para enfrentar, ¿OK?



Las fases se vuelven cada vez más complicadas. Hay de todo, incluso llaves para abrir pasajes secretos y explorar los subterráneos de los reinos.



Todo por el Rey

Tu objetivo es ayudar al Rey Arturo a conquistar nuevos reinos. Para eso él posee un ejército formado por soldados de varias clases: desde arqueros y constructores hasta caballeros y magos. Dependiendo de los obstáculos y peligros enfrentados en cada reino, es preciso usar un tipo de soldado diferente. El constructor, por ejemplo, es capaz de levantar puentes. El mago arroja plagas a los monstruos y enemigos más difíciles, y así todos. En cada misión los ejércitos tienen una determinada cantidad de soldados. Si no planeás la acción con cuidado, muchos pueden morir en combate, caer en trampas o ahogarse y ahí, entonces, tenés que reclutar otros para cumplir la misión.

El reino estará definitivamente conquistado cuando consigas llevar al rey hasta el marco de cada reino, una especie de pedestal reluciente.



Dominá bien las funciones

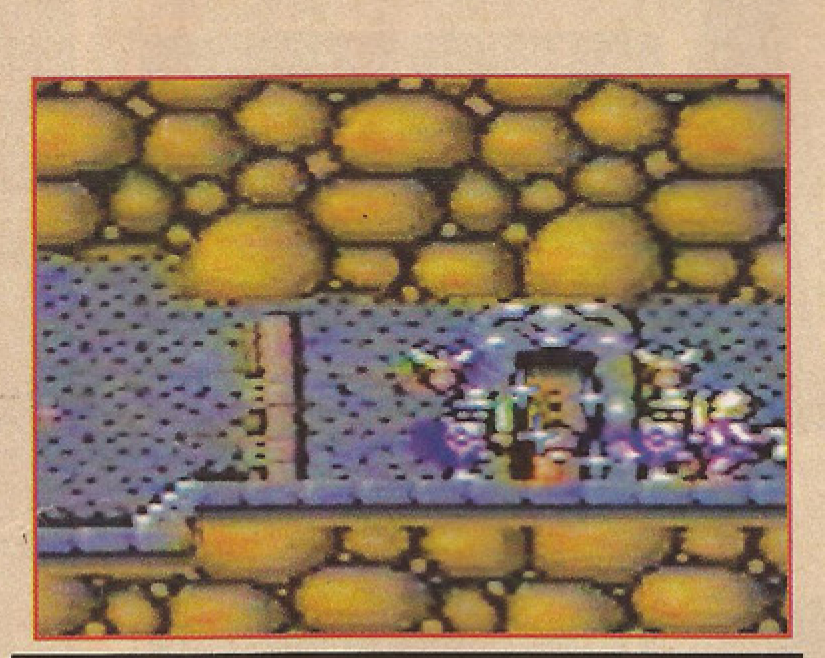
MOVER EL ESCENARIO - Usá L, para que la pantalla avance hacia los lados y R, para que este movimiento se detenga. Para que la pantalla suba, usá L+↑.

SELECCIONAR PERSONAJE - Usá el Direccional para elegir los tipos de soldados disponibles en el menú, y X para confirmar la elección.

FUNCION DEL PERSONAJE - Al seleccionar un personaje, el menú mostrará todo lo que el mismo es capaz de hacer. Usá A para elegir una función, y B para hacer que el personaje actúe.

LOCALIZAR PERSONAJE - Apretá Y con el Direccional y el juego localizará, inmediatamente, a uno de los personajes que está en la pantalla.

CONTROLAR EL PERSONAJE - Usando el Direccional hacia los lados, dirigís el soldado hacia donde quieras. Para hacer que se detenga, colocá el direccional para atrás.



Poné al rey "a resguardo" en el pedestal de cada fase.

- *HACE QUE EL REY JUNTE TODAS LAS MONEDAS Y EL ORO QUE ENCUENTRES. VALEN PUNTOS Y CONTINUES.*
- *CADA VEZ QUE EL REY ABRE UNA PUERTA, ES MAS SEGURO MANDAR UNA TROPA DE CABALLEROS PARA EXPLORAR EL LUGAR Y, ASI, EVITAR SORPRESAS.*
- *LAS MAGIAS NEGRAS SOLO ALCANZAN A QUIEN APARECE EN LA PANTALLA. POR ESO, MOVE EL ESCENARIO HASTA ALCANZAR EL MAXIMO DE ADVERSARIOS POSIBLE.*
- *AL USAR LA CATAPULTA, COLOCA EL DIRECCIONAL HACIA ARRIBA PARA QUE EL PROYECTIL VAYA MAS LEJOS.*
- *CUANDO ESTES MOVIENDO EL REY, APRETA B. ESTO ACCIONA UNA PROTECCION ESPECIAL PARA EL.*
- *SI VOS QUERES QUE UN SOLDADO VUELVA AL CAMPAMENTO DESPUES DE TERMINAR SU TRABAJO, APRETA Y. UN NUEVO PERSONAJE SERA LOCALIZADO Y EL SOLDADO ANTERIOR DESAPARECERA AUTOMATICAMENTE DE LA PANTALLA .*
- *AL COMIENZO DEL JUEGO, PODES CONFIGURAR LAS CANTIDADES MINIMAS DE CADA UNO DE LOS PERSONAJES QUE NECESITAS. SUGERENCIA: 1 BARRELMAN, 6 ENGINEERS, 6 KNIGHTS, 6 ARCHERS, 1 SOLDIER, 1 WIZARD Y 1 DARK WIZARD.*

KING

El rey es el centro de atención del juego. Debe ser protegido todo el tiempo, porque si se muere, el juego se termina. De última, puede luchar contra los enemigos, pero es arriesgado. El rey es el único que puede agarrar llaves, abrir puertas secretas y acumular oro. **SUS FUNCIONES SON: Rendirse, Luchar, Abrir puertas.**

Los personajes y sus poderes

BARRELMAN

Este soldado es una especie de experto en explosivos. Carga un barril de pólvora capaz de reventar trampas, paredes, puertas y cosas que el propio ejército construyó equivocadamente. **FUNCION: Reventar el barril.**



ARCHER

Los arqueros consiguen combatir enemigos a distancia. Apretá B para hacerlos disparar las flechas. **FUNCIONES: Flechazo corto, Flechazo mediano, Flechazo largo.**



KNIGHTS

Los caballeros son soldados que luchan con espadas. Ideales para enfrentar pequeños grupos o enemigos aislados. **FUNCION: Luchar.**



SOLDIERS

Con sus escudos, estos soldados deben ser destacados para proteger al rey o encabezar grupos de ataque. **FUNCION: Proteger.**



ENGINEERS

Los constructores son los soldados más versátiles. Usalos para vencer obstáculos. **FUNCIONES: Derribar, Construir catapultas, Levantar nuevo campamento, Construir puentes, Construir plataformas.**



WIZARD

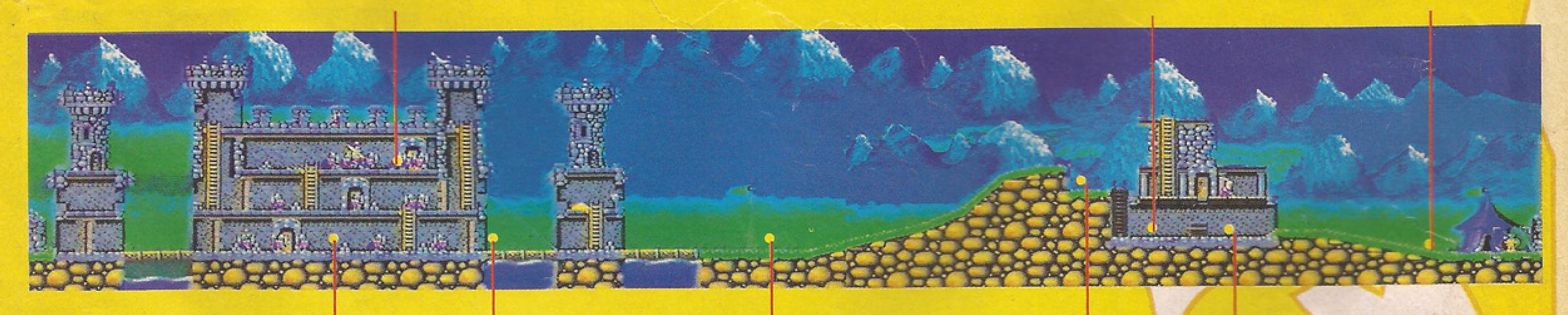
El mago blanco funciona como curandero del ejército restaurando fuerzas. **FUNCIONES: Recargar energía, Dar más fuerza, Dar protección extra.**



DARK WIZARD

Este sólo hace magia negra, o sea: encantamientos o plagas que perjudican al enemigo. **FUNCIONES: Lluvia de fuego, Tiro de fuego, Lluvia de rayos, Muerte instantánea, Paralización.**

Paso a paso, la conquista de un reino.



EXHAUST HEAT 2

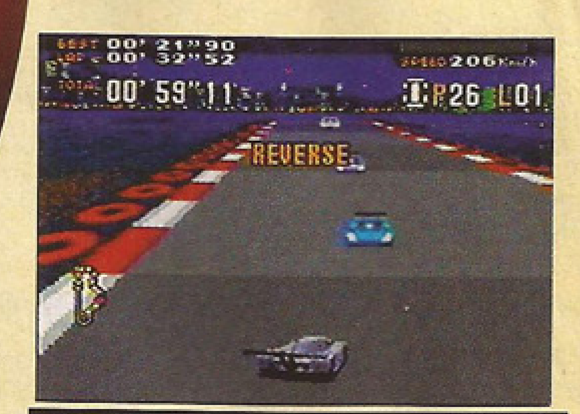
EXHAUST HEAT 2 / Seta

Carrera · 4-Mega · 1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Para nosotros, es imposible no sentirse frustrado con Exhaust Heat 2. A pesar de la gran velocidad del game, el juego no convence. Parece un F-Zero medio trabado. Vos controlás tu auto en varias pistas en el viejo esquema de carreras. Hasta ahí todo bien. Sólo que el control es muy deficiente. Es imposible dejar el auto en la pista sin "tocar" los guard-rails. Y como el control es todo en un game de carreras de autos, Exhaust Heat 2 es un chiste de mal gusto.

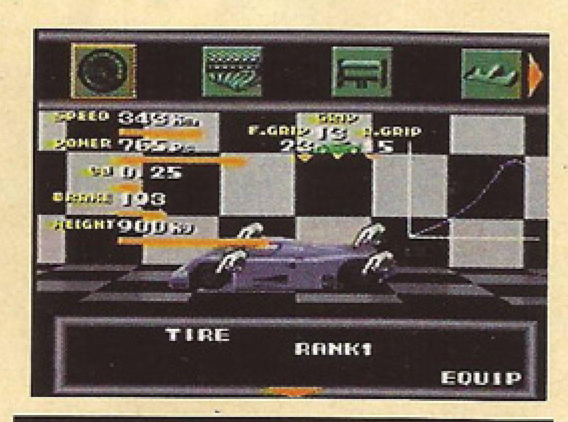
Cuando se presentó el juego había una gran expectativa. Al final, con un chip extra del tipo del Super FX, el game prometía ser una masa. Pero el resultado fue mediocre. Ni los gráficos se salvan: son poco definidos y muy repetitivos. El único punto bueno del juego es que se vuelve mejor a cada partida. Podés hacer que tu auto vaya mejorando y sea más competitivo. Pero no es fácil quedarse jugando mucho rato hasta que el juego se vuelva más divertido. A algunos les gustó Exhaust Heat 2. Nosotros lo encontramos una broma pesada de Seta. ¡Como siempre, vos tenés la última palabra!



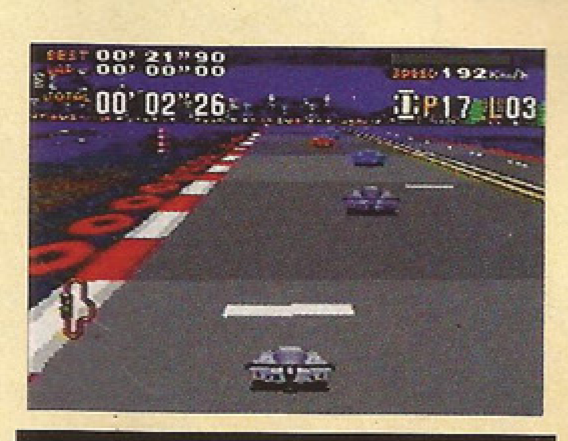
La cosa más copada del game: se puede correr en el sentido opuesto a la prueba. Chocá contra los adversarios por diversión.



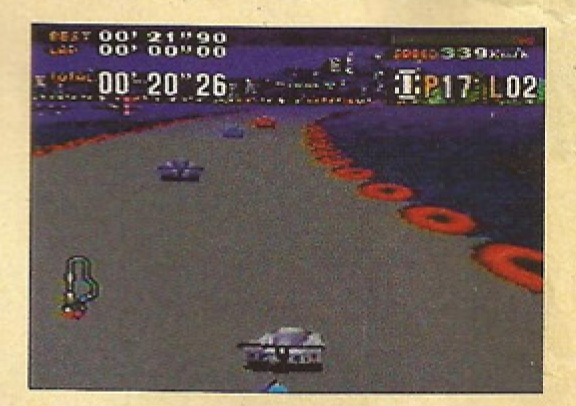
Elegí uno de estos tres autos y volá bajo. El McLaren es una buena opción.



Mejorá tu auto comprando neumáticos, motor y muchas cosas más. ¡Pero necesitás dinero!



La largada es un buen momento para ganar algunas posiciones. ¡Aprovechá!



La tangencia de las curvas es muy difícil. ¡No te revientes contra ese maldito guard-rail!

HIT THE ICE

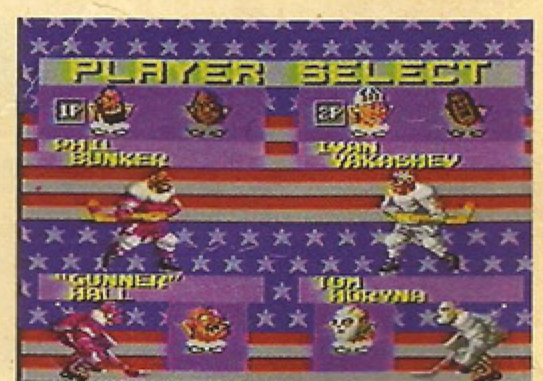
HIT THE ICE / Taito



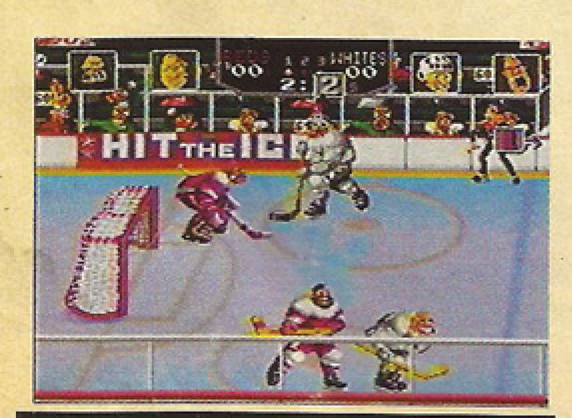
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Si estás buscando un game de hockey en serio, ni toques este Hit The Ice. La más nueva presentación de deportes de Taito puede ser todo, menos seria. El game puede resumirse como un partido de hockey con tres jugadores de cada lado, incluyendo el arquero. La perspectiva es horizontal y no convence. Pero el juego tiene su encanto: los atletas son unos chantas que no se toman en serio el partido. Su única meta es divertirse.

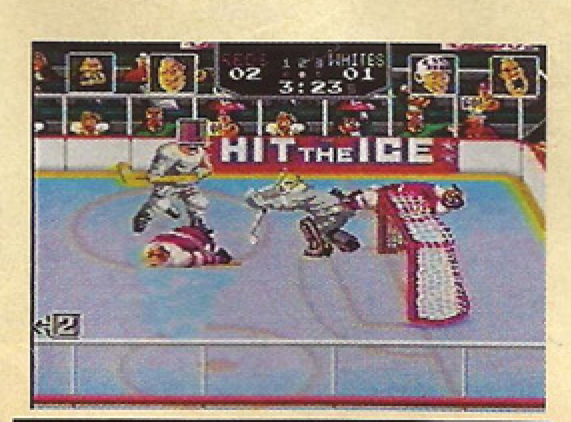
Los jugadores caen al suelo, se levantan y vuelven a rodar. Es un verdadero despiole. Además, son gordos y torpes, no corren nada y, encima, tiran peor que la abuela jugando al fútbol. Es todo tan ridículo en Hit The Ice que uno no puede ni enojarse. Lo mejor es relajarse y prepararse para reírse un rato. Puede ser que Taito no haya hecho un buen game de hockey, pero consiguió mostrarnos una buena payasada. Un game para alquilar por poco tiempo. Divertido.



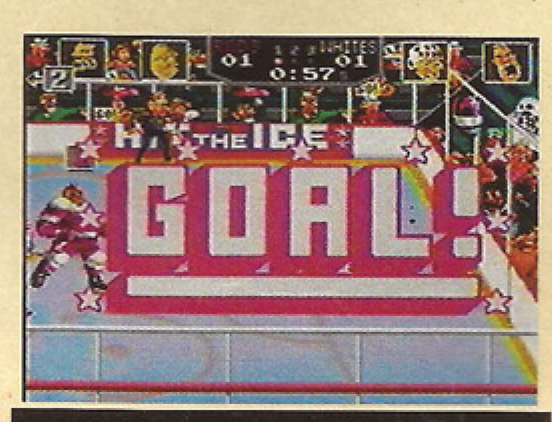
Elegí cualquiera. No te preocupes: total son todos malos.



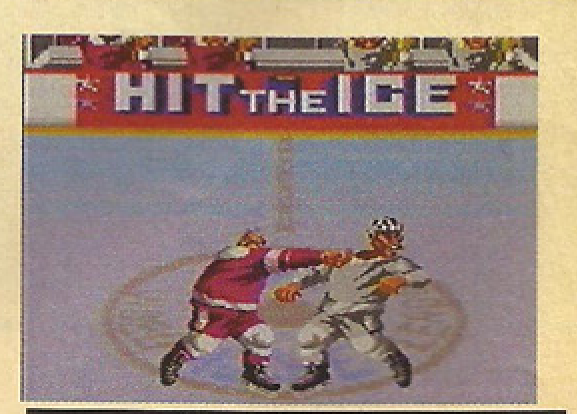
Intentá controlar estos mastodontes desgarbados. Es tarea difícil...



¿Alguien sabe qué hace este tipo en el suelo? Payaso es poco decir.



Marcar gol no es nada fácil. Por lo tanto, festejá con todo.



Las peleas son la parte más copada del game. ¡Que venza el mejor!

C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola Para Un Amigo

El ganador de la consola Super Bitgame es
Javier Fernando Terradas, de Capital Federal

La amiga que se la regaló es:
Valeria Beatriz Terzolo, de Capital Federal

Agradecemos la colaboración de:



para la realización de este concurso

El premio se entrega o envía desde Pachi de Todo

Muestre mejor para vender más



Exhibidor
de pared
giratorio.
Capacidad:
96 cartuchos




Exhibidor de pie giratorio centro de salón. Capacidad: 108 cartuchos

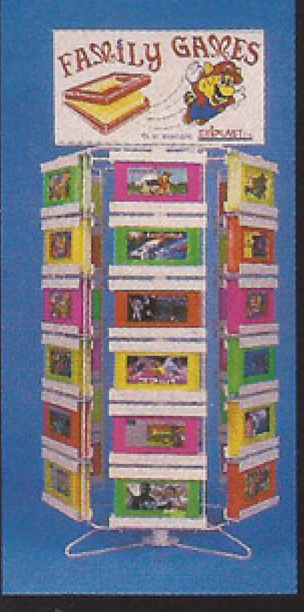
Exhibidor
giratorio
mostrador.
Capacidad:
24 cartuchos



Exhibidor balancín de pared. Capacidad: 60 cartuchos



Exhibidor
mostrador
venta directa.
Capacidad:
10 blister X 4



Exhibidor giratorio
mostrador .
Capacidad:
36 cartuchos



Family Box packs X 40 unidades. Colores fluo y otros

•Todos nuestros exhibidores pueden ser utilizados con traba de seguridad.

Cuanta más tentación sienta el cliente frente al producto más posibilidades de venta hay.
Un exhibidor práctico y muy visible le facilita una desición más rápida.
EXIPLAST, diseños exclusivos y la mejor calidad del mercado.
Ventas en todo el país con nuestro servicio de entrega puerta a puerta.



Av. Maipú 4071 (1636)
La Lucila - Buenos Aires
☎ 799-9193

TERMINATOR

TERMINATOR/Mindscape			
Acción	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

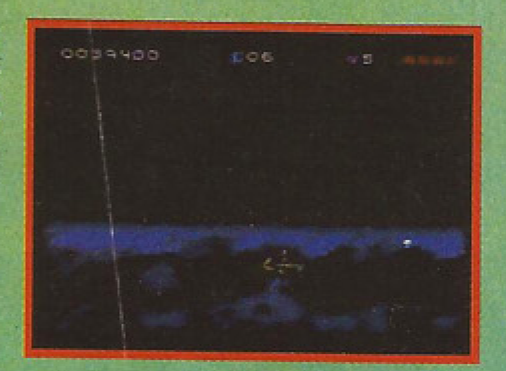
La verdad es que Mindscape podría haberse gastado un poco más con este juego. ¡Una película como Terminator se lo merecía! El juego sigue fielmente la historia y tiene hasta unas pantallas digitalizadas entre las fases. Pero el sonido es repetitivo y medio pobrecito. Si querés acción, tenés de sobra, con muchos enemigos, peligros y agujeros. Todo con cinco vidas y ni un Continue. Y la recompensa para quien atacó duro y llegó al final no es de las mejores: preparate.

COMANDOS

A - tira granada	B - salta
X - tira misil	Y - acciona arma

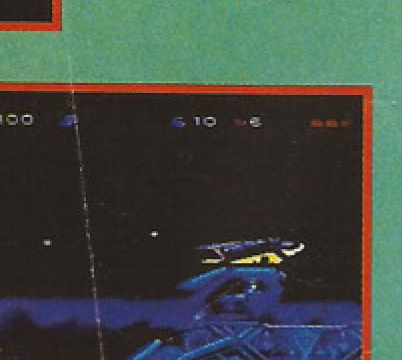
FASE 1 FUTURO

Tu personaje, Kyle Reese, está en la aterradora Los Angeles del año 2029. Tiene que llegar a la máquina del tiempo del laboratorio Skynet, cruzando un peligroso campo de batalla. Juntá ítems para hacer tu arma más rápida y con poder de tirar misiles. Acordate: podés tirar hacia arriba.



Tirá granadas a los brazos de los robots. Si no los liquidás, ellos te seguirán.

Cuando aparezca una camioneta, subí y tirá con la ametralladora. Usá R y L para controlar la velocidad del vehículo.



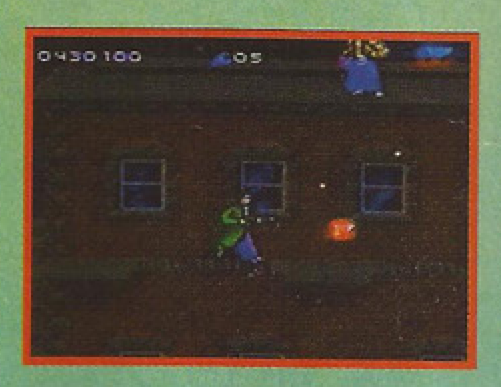
Al enfrentar al jefe, tirá contra las bombas que te lanza para destruirlas. Así no necesitarás esquivarlas.

ITEMS

G	GRANADA/BOMBA
R	PARA TIRAR MAS RAPIDO
┼	RECARGA ENERGIA
S	MISIL
1UP	VIDA EXTRA

FASE 2 LOS ANGELES, 1984

Al viajar hacia el pasado, Reese cae en las calles violentas de Los Angeles. Ahora, con un rifle, tiene que enfrentar a los punks y malandras de la ciudad. Escalá los edificios para juntar ítems. Tu objetivo es escapar de esta zona siguiendo siempre hacia la derecha. Si vas por arriba todo el tiempo, te vas a topar con un helicóptero.



Tomá la vida extra enseguida del comienzo de la fase. Pero evitá agarrar los kits de energía si no precisás de ellos: guardalos para el final.

El jefe es el helicóptero. Para despacharlo, no hay secreto: solamente tirale muchas balas.

ESTA FASE ES DIFICIL. NO VAYAS NI POR ARRIBA NI POR ABAJO. LO MEJOR ES IR POR EL MEDIO. SI MORIS, VOLVES AL COMIENZO DE LA FASE. PERO, POR LO MENOS, PODES AGARRAR DE NUEVO LA VIDA EXTRA.

FASE 3 PERSECUCION

Vos manejás el auto de adelante; el Exterminador está detrás tuyo. Tirá todo el tiempo contra él. Si no conseguís hacer explotar el auto dentro del límite de tiempo, el reloj vuelve al comienzo de la cuenta.

El Exterminador esquiva perfectamente todos los obstáculos. Quedate siempre delante de él y no te preocupes de nada.



FASE 4 EN LA POLICIA

Reese va a la central de policía para buscar a Sarah Connor. Cada vez que abre una puerta (usá X), gritará el nombre de ella. Es un detalle copado. Reventá a los punks y los malandrines pero seguí de largo de los policías: los hombres de la ley son indestructibles.

El Exterminador está detrás tuyo. Cuando él aparece, agachate, tirale y mandalo a pasear que volverá más tarde.



FASE 5 NUEVA PERSECUCION

Ahora, en compañía de Sarah, vos manejás un auto mientras el Exterminador te persigue en una moto. Tirale continuamente, si no abrirá fuego contra vos.



Usá el mismo truco de acompañar al Exterminador para no chocar contra los obstáculos.

FASE 6 FABRICA

A esta altura, el Exterminador ya es un esqueleto metálico andando firme en tu dirección. Usá la técnica de pegar y correr: acertale, escapá, acertale de nuevo... No te distraigas con los gases que salen del suelo y los ganchos que te pueden caer en la cabeza.



Cuando llegues a este punto, Sarah te dará una gran ayuda para acabar con el enemigo. Pero no esperes mucho del final del juego.



POP'N'TWINBEE

Ya hace muchísimo que apareció Twinbee para MSX y Nintendito, un game de tiro protagonizado por una simpática nave gordita. Ahora, Konami produjo una nueva versión del juego para la consola de Super NES, y, para variar, humilla a las demás softhouses con otra presentación que abusa de su técnica y jugabilidad. Sin exagerar, Pop'n'Twinbee es un auténtico game genial. Parece infantil pero, en verdad, es muy loco. Los gráficos son una verdadera ametralladora visual con combinaciones de colores delirantes. Los personajes y escenarios son prácticamente indescriptibles. Y no es fácil, no. En esta aventura, la pequeña nave Twinbee tiene una misión redifícil por delante, llena de enemigos a los que reventar y de ítems que juntar. Son 7 fases, con los jefes más locos que hayan aparecido en un videogame. Simplemente, un juegazo.

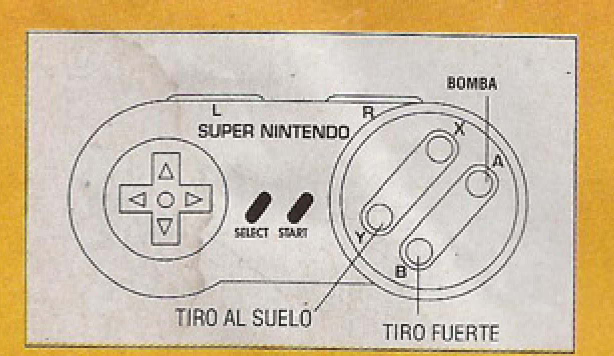


ITEMS

Hay ítems a rolete. Y, al final de cada fase, hay siempre una lluvia de campanitas. Fijate que podés hacer que las campanas cambien de color al alcanzarlas.

	RECARGA ENERGIA		VALE UNA NAVE COMPAÑERA
	AUMENTA LA VELOCIDAD		ESCUDO
	VALE 500 PUNTOS		TRIPLICA EL TIRO
	VALE 1.000 PUNTOS O TIRO FUERTE		VALE BOMBA

Twinbee es siempre acompañada por dos navecitas o más. Elegí para ellas el tercer movimiento, en el que las naves recorren los bordes de las pantallas.





POP' N' TWINBEE/Konami			
Acción	8 Mega	1 a 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

FASE 1



El escenario ya comienza con todo: vos sobrevolás fortalezas y nubes llenas de bichitos relindos. Pero no te reprimas: tirales sin asco.

Empezá tirando al medio de la nave y acertale a las cinco criaturas.

FASE 2



Un escenario acuático color de rosa. ¡Alucinante! Reventá a los cangrejos y a todo lo que aparezca.

Tirá primero a los ojos de este tipo y después seguí disparando a su frente.

FASE 3



Parece broma, pero tené cuidado con una lluvia de osos panda. Detalle antiecológico: tirales a los ositos.

Esta araña de cuatro patas sólo asusta. Tirale sin parar y sin miedo.

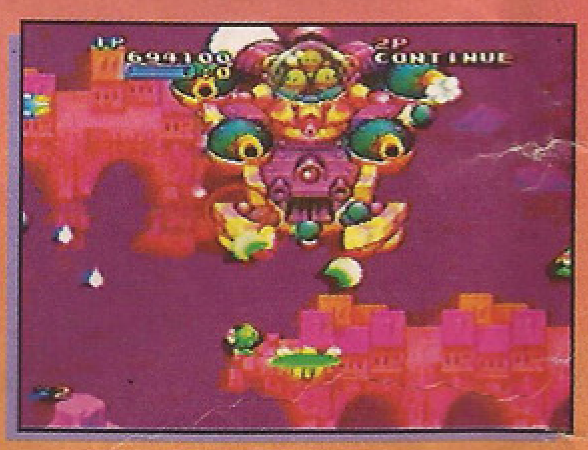
FASE 4



La fase se desarrolla -casi toda- sobre una enorme nave llena de hélices y cañones. Disparale a las ventanitas para reventar los cañones.

Esta criatura sale de la parte trasera de la nave gigante. ¡Cuidado!

FASE 5



Sobrevolando una selva, bombardeás armadillos y otros bichos. Después, atravesás pantallas llenas de castillos y puentes entre las nubes. ¡Delirante!

Reventá esta nave loca, destruyendo los cuatro cañones y después el frente.

FASE 6



Vas a parar a una enorme fortaleza y sobrevolar un inmenso precipicio. Continuá haciendo limpieza de enemigos.

¡Qué loco! Tirale a la boca y esquivá los rayos que salen de sus dedos.

FASE 7



Fase de la fábrica de juguetes. Reventá las chimeneas que se mueven: cada una vale 3 campanitas.

El colmo: tirá al medio de esta Twinbee gigante y esquivá su haz de luz.



Axelay fue la mejor presentación de game espacial del año pasado y dejó a los megamaníacos delirando. Pero, ahora, apareció Biometal, producido por Athena, un juego que calmará el hambre de los jugadores de SNES. ¡Qué suerte! Los gráficos son alucinantes y el fondo musical bueno, con una pista tecnodance para que nadie le encuentre defectos. Y, a pesar de ser muy difícil, Biometal resulta divertido de jugar. Los enemigos y las naves que aparecen son locura y creatividad pura, con un diseño medio Aliens. La dinámica del juego es la que vos probablemente ya conocés y disfrutás: tu nave recorre un enorme trayecto de izquierda a derecha, tirándole a los adversarios y juntando bastantes ítems para mejorar tus disparos.

Escudo

Tu nave dispone de un escudo especial, formado por cuatro esferas que envuelven la nave. Pero notá que esta protección tiene un marcador de energía en la parte inferior de la pantalla (CHARGE): si no usás el escudo en los momentos más tranquilos del juego economizás. ¡Ah! También sirve como arma. Ampliá el escudo para hacer una limpieza de la pantalla, pero atención a los tiros enemigos.



Fase 1

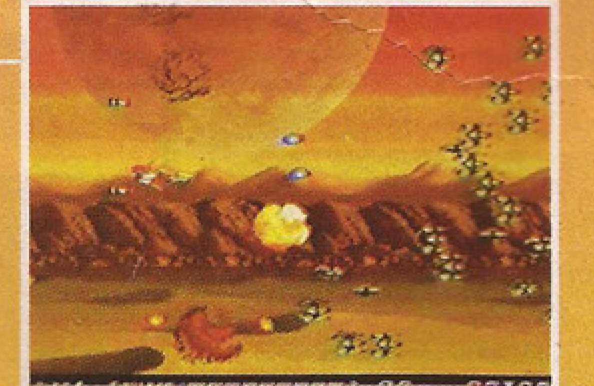
Tratá de tomar las cajas rojas, que contienen el mejor tiro para reventar esta etapa. Un verdadero show de naves aliens, tiros y explosiones.



Tirá desde arriba a la izquierda y no toques el láser verde del jefazo. Su ojo brilla antes del disparo.

Fase 2

Recordá bastante algunas cosas del game Star Wars. Comenzá usando el escudo desde el principio. Para terminar con la viborita, quedate disparando desde el medio de la pantalla.



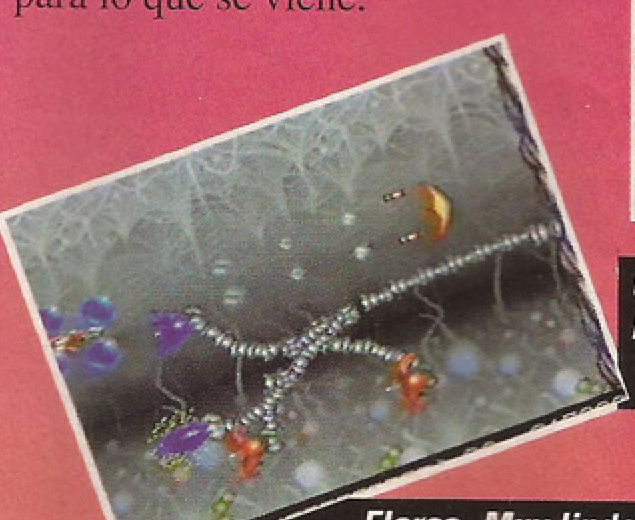
¡Este batallón de avispitas es re-molesto! No dejes de tirar y esquivá sin parar.

Usá el rayo láser y el escudo para reventar a este jefe. Cuidado con sus brazos, destruyen tu nave aunque estés usando el escudo.

Fase 3

Estás dentro de una caverna. Seguí economizando el escudo para lo que se viene.

Quedate delante de este escarabajo gigante, tirando con todo. Reventalo y ganá una vida extra.



Flores. Muy lindas ...¡pero su polen es fatal! Tirale a los pétalos, ¿OK?

Fase 4

Es una ciudad subterránea destruida. Atención a las navecitas verdes que pasan volando por detrás: sueltan bombas fatales hasta para quien usa escudo.



Estos cañoncitos son peligrosos. ¡Cuidado, man!



Para acabar con esta serpiente, tirale a la cabeza y no dejes que se te acerque.

Fase 5

¡Fase muy pesada! Salen del suelo muchos chorros de gas y columnas. Las naves con manchas anaranjadas valen muchos puntos al reventarlas.



Este jefazo dispara rayos del otro mundo. ¡Escudo y habilidad para derrotarlo!

COMANDOS

B	tiro
Y	Prende y apaga escudo
A	amplía el escudo
R	dispara el escudo



EN MOMENTOS DE PELIGRO, TRATA DE PROTEGERTE EN LOS ANGULOS DE LA PANTALLA

TOXIC CRUSADERS/Bandai	
Acción	1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

TOXIC CRUSADERS

COMANDOS

Botón A	salto
Botón B	ataque (tiro o escoba)
Select	ataque más fuerte (tiro o escoba)

Thrash. Ya habrás oído esta palabra. El rock pesado de Sepultura es thrash. Esos films mal producidos y con monstruos mal hechos son thrash. Hasta es posible que conozcas bien su significado. Pero nunca sentiste en la piel lo que realmente significa. Toxic Crusaders vino para remediar tu ignorancia.

Thrash es un término inglés que quiere decir golpear, hacer algo a palos. Junto con trash (que quiere decir basura), se convirtió en slang para referirse a producciones baratas, llenas de elementos extraños y repugnantes. Cuanto más asqueroso mejor. Y Toxic Crusaders es realmente una basura: un game con gráficos fuleros y de definición borrosa, sucia. Pero esa es la estética "trash", feúcha pero divertida.

¡LOCURA TOTAL!

HASTA TU CORAZON DE ENERGIA ES VERDE. (LECHO DE INMUNDICIAS). ¿NO ES GENIAL?

Historia Reloca

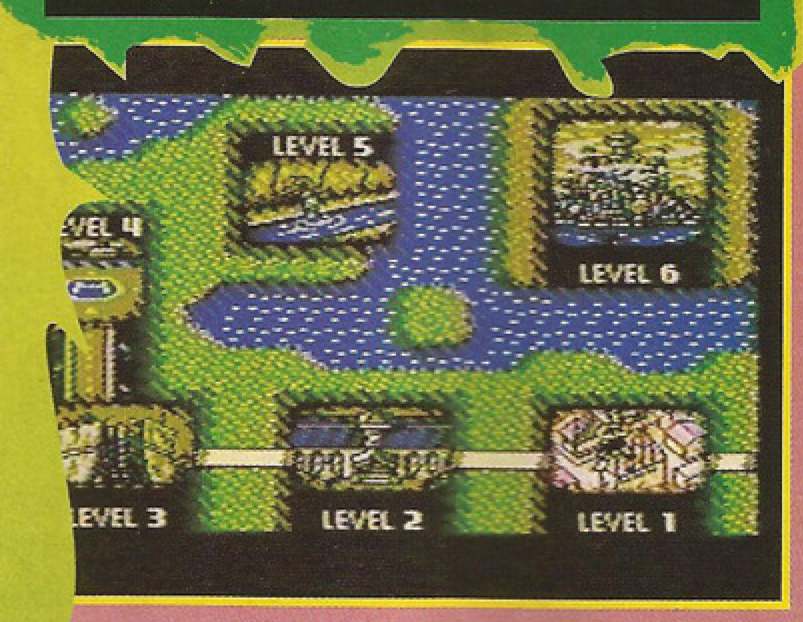
Los films thrash tienen historias sin pie ni cabeza. Y Toxic Crusaders es así. Un tipo, Melvin Junko, estaba dando una vuelta por la Fábrica de Productos Químicos. Y de repente tocó un producto supertóxico, llamado Grossolium 90, y se transformó en Toxie, un mutante todo deformado. Un grandulón medio tonto, pero con poderes sobrehumanos.

Pero Toxie no se rindió a formar parte del tenebroso mundo de la basura. Organizó una banda podrida con muchachada de otras bandas. Metálicos, drogados y asesinos: sólo gente fina. Todos quieren recuperar el tiempo perdido y lograr una imagen de gente buena. Para esto, deciden combatir al Doctor Killemoff y su pandilla, que secuestraron a la novia de Toxie, Yvonne.

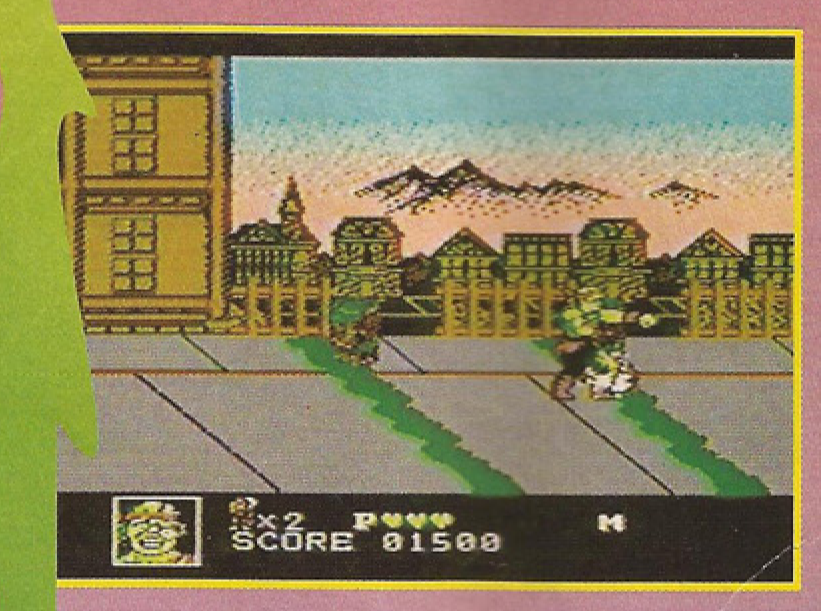
Escobazos por la Cabeza

Ese es el tema de Toxic Crusaders. Vos cruzás calles, fábricas y otros rincones oscuros para barrer a la banda más asquerosa de tu ciudad. Para no abandonar el clima, podés dar puñetazos o escobazos a los enemigos. Sin bromas: tu escoba tiene la habilidad de disparar contra los otros.

Vamos, Toxie, tu novia está prisionera. Te necesita. Acabá con todos los reyes del crimen y salvá a tu amada. El submundo del submundo confía en vos. Entrá con el pie derecho a la onda de la cultura thrash. ¡Bienvenido al reino de la porquería!



Fijate bien: el game tiene seis fases.



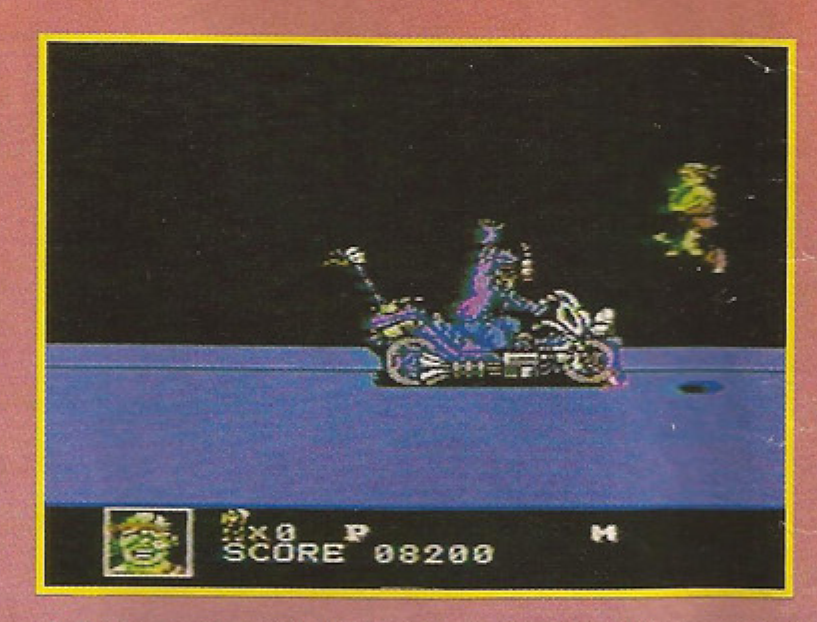
Recogé dos escobas en el medio del camino y las mismas comenzarán a tirar.



Jefazo de la fase 1: un monstruo asqueroso. Pegate a él y saltá para darle golpes en la cara. Contá hasta tres y verás que pasa.



En la segunda fase, hay cosas que entran en pantalla con ventana y todo.

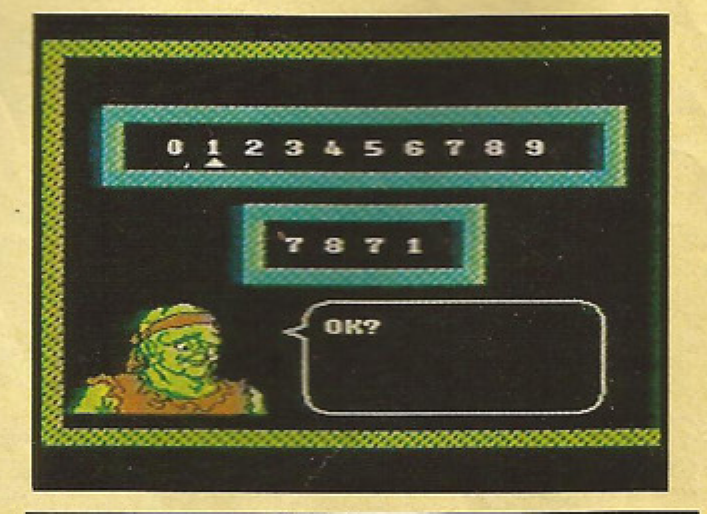


Jefe de la segunda fase. Llega con una moto enorme. Quedate en el ángulo de la pantalla, saltá y da un puñetazo en su cabeza. ¡Pero tené cuidado!

PASSWORDS

Toxic Crusaders es thrash pero no es malo. La opción password puede llevarte derecho a la sexta y última fase del game. Para no quitarle la gracia, damos solamente los cinco primeros. Anotá.

Fase 2	3276	Fase 4	3815
Fase 3	7525	Fase 5	7011



Ojo: los passwords son personalizados. Los de la lista de arriba son solamente algunas buenas opciones.



SUPER NINTENDO - SEGA GENESIS - MEGA DRIVE
GAME BOY - GAME GEAR - NEO GEO - SEGA CD
JUEGOS DE PC (ORIGINALES EN CASTELLANO)

CONSOLAS - CARTUCHOS - JOYSTICKS - ACCESORIOS
COMPRA - VENTA - CANJE - ALQUILER - SERVICE

OFERTA ANIVERSARIO
TODAS LAS TARJETAS

10 AÑOS EN VIDEOJUEGOS
CONSULTE A UN ESPECIALISTA
SABADOS ABIERTO DE 9[30] A 18[30]

CIUDAD DE LA PAZ 2045 LOCAL 94

EN CANJE, LO QUE SE TE OCURRA Y AL MEJOR PRECIO LO ENCONTRAS EN:



SEGA GENESIS - MASTER SYSTEM II - SUPER NES - NEO GEO
GAME BOY - GAME GEAR - SUPER VISION - FAMILY

COMPRA TU CARTUCHO POR TELEFONO
DESDE CUALQUIER PUNTO DEL PAIS

382-5279

LIBERTAD 482 (1012) BUENOS AIRES

UN MUNDO DE VIDEOJUEGOS

Adquirilos en:

• BITGAME CLUB •
Florida 728 -
Cabello 3669
Jumbo Unicenter
Jumbo Escalada

• MUSIMUNDO •
Alto Palermo y sucursales

• JUGUETERIAS DIXIELAND •
Alto Palermo y sucursales

• JUGUETERIAS EL DUENDE AZUL •
Galerías Pacífico y sucursales



Ventas: Córdoba 1539 1ºA - Tel. 812-7322 42-8669 814-5299 - Administración y Service: Av. Independencia 3485 - Tel. 93-3080 97-0428

LA MAS GRANDE VARIEDAD EN CARTUCHOS DE FAMILY Y SEGA

IMPORTADOR

CONSOLAS

MEGADRIVE
PAL-N

FAMILY GAME
PAL-N

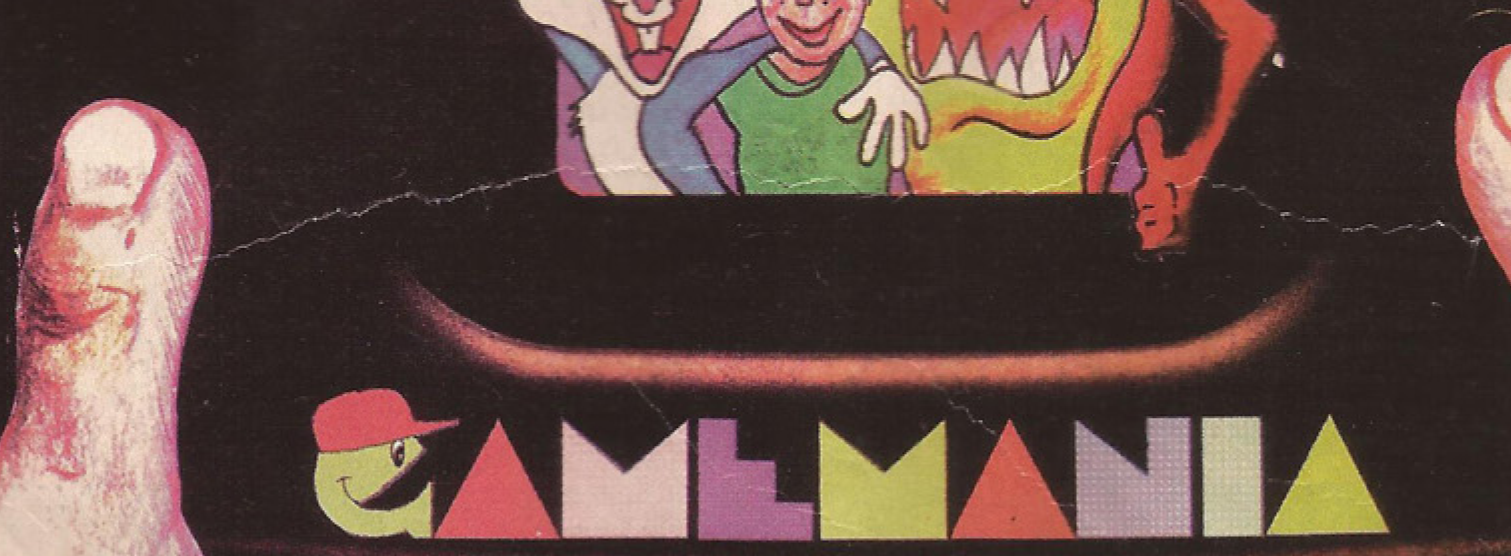
EL MEJOR PRECIO!
UNICAMENTE POR MAYOR

ENVIOS
A TODO EL PAIS

DIRECTO

☎ 447-5498 446-2359

VIDEORACER-VIDEORACER-VIDEORACER-VIDEORACER-VIDEORACER-VIDEORACER-VIDEO
GENIUS-MICROGENIUS-MICROGENIUS-MICROGENIUS-MICROGENIUS-MICROGENIUS-MICROGENIUS
RIVE-MEGADRIVE-MEGADRIVE-MEGADRIVE-MEGADRIVE-MEGADRIVE-MEGADRIVE-MEGADRIVE-M
-GENESIS-GENESIS-GENESIS-GENESIS-GENESIS-GENESIS-GENESIS-GENESIS-GENESIS-GENESIS
D-SEGA CD-SEGA CD-SEGA CD- SEGA CD- SEGA CD-SEGA CD-SEGA CD-SEGA CD-SEGA CD-SEG



Siempre amigos!

QUINTINO BOCAYUVA 61
(-alt. Rivadavia al 4000)

T.E. 981-3444

ALQUILER - VENTA - CANJE - SERVICE

TRANSFORMACIONES

Como en el dibujo animado, Widget tiene el poder de transformarse en seres u objetos para enfrentar mejor los obstáculos. Apretá Select y aparecerá la pantalla de transformaciones, mostrando las opciones disponibles.



El dibujo animado de este alienígena apareció hace poco por estos pagos. En los Estados Unidos, Widget es un viejo conocido del público y tiene su propio game hace algún tiempito. Si tenés curiosidad por conocer el juego del personaje, todo bien. Pero te avisamos que, a pesar de ser simpático, Widget es un tipo medio lerdo. Anda a paso de tortuga y salta poco. Su pistola de burbujas intergaláctica no es ninguna ametralladora: son necesarios varios tiros para despachar a los adversarios. Resumiendo, el game es dificilito. De esos en que tenés que intentarlo, insistir, y nunca desanimarte.

Guardián

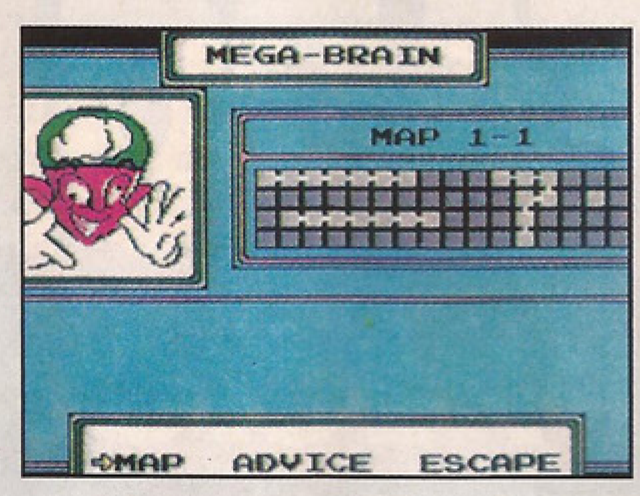
Widget es un ser del Planeta Púrpura entrenado para ser guardián de la Tierra. Un día lo mandan accidentalmente a nuestro planeta y se ve obligado a arremangarse y trabajar duro. Aparecen un montón de problemas que tiene que resolver, salvando a los terráqueos de los más variados peligros.

CUANDO TUS VIDAS SE ACABAN, EL JUEGO TE DA UN PASSWORD PARA RECOMENZAR DESDE LA FASE DONDE PARASTE.

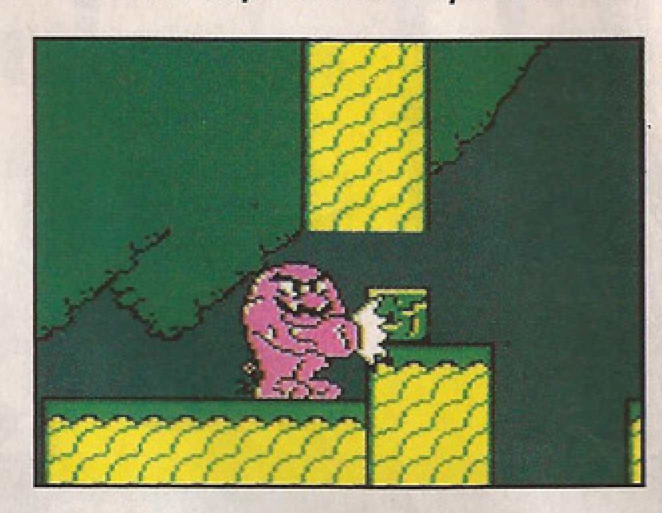
WIDGET / Altus

Acción — 1 jugador

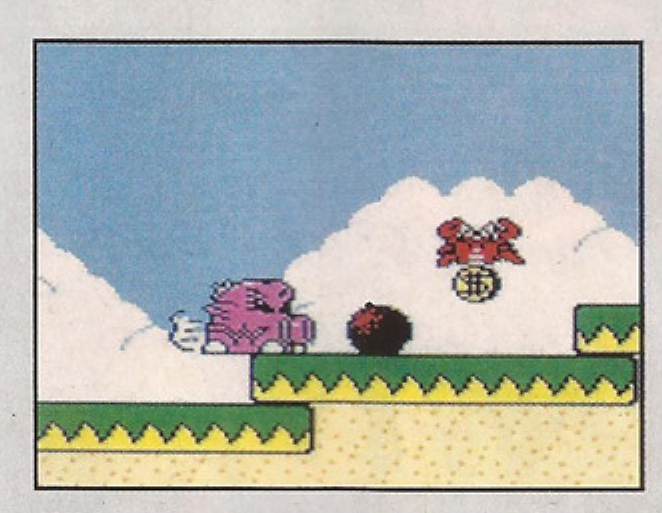




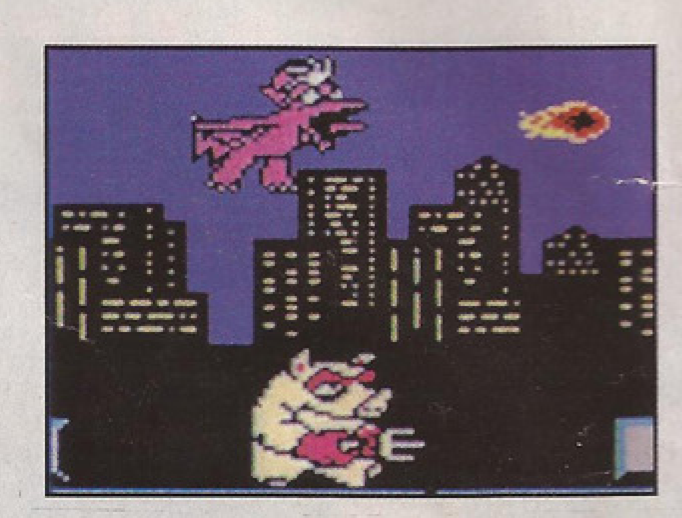
Mega Brain es un consejero. Te muestra el mapa de la fase (Map), da consejos (Advice) y te lleva de vuelta al comienzo del juego (Escape).



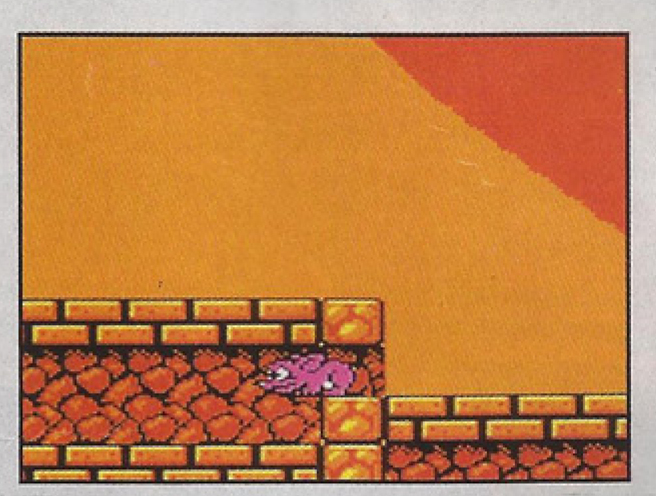
Al transformarse en este monstruo, Widget es capaz de sacar bloques de su camino. Pero el personaje es muy lento.



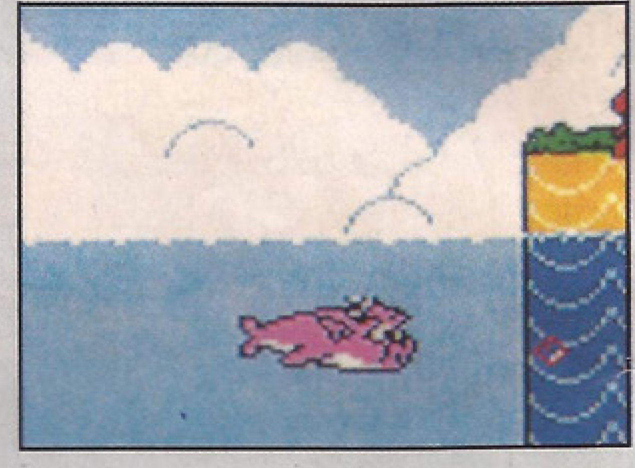
Widget se transforma en cañón para reventar los obstáculos más difíciles. Sólo se pueden usar tres tiros por vez.



Widget pájaro escapa de todos los peligros en el suelo, y también puede tirar en pleno vuelo. Basta apretar el B.

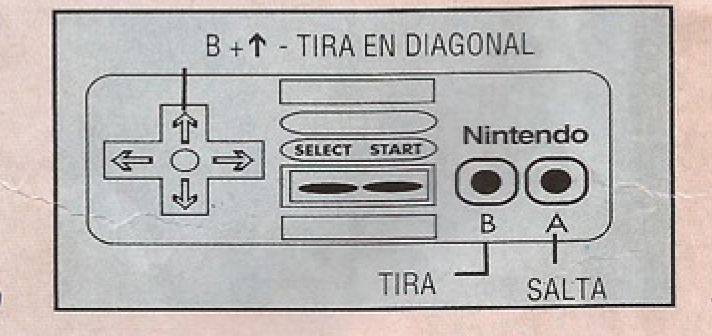


Transformado en ratón, el alienígena consigue pasar por lugares estrechos y difíciles.

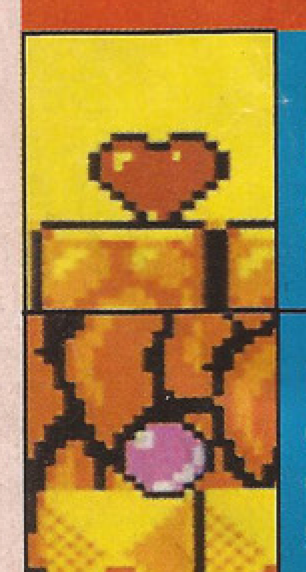


Sólo con la transformación en delfín, el alienígena puede entrar en el agua. Para arrojar burbujitas, apretá B.

LAS TRANSFORAMCIONES GASTAN ENERGIA DEL MEDIDOR M.P. (MAGIC POINTS). SOLO EL MEGA BRAIN NO GASTA NADA.



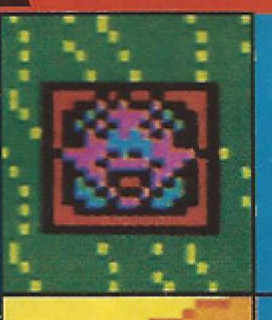
ITEMS



El pequeño recarga dos barras de energía. El grande llena todo el medidor.



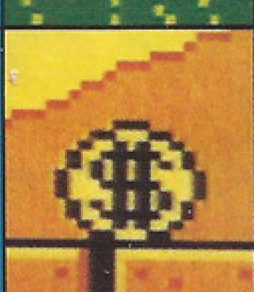
Aumenta el poder de tiro.



Vida extra

La pequeña recupera dos barritas del medidor Magic Points; la grande recupera cuatro.

Aumenta el tamaño del medidor de energía.



Da puntos

CON EL PASSWORD 323174, COMENZAS EL JUEGO DESPUES DE LA PRIMERA FASE, Y PODES ELEGIR LAS FASES SIGUIENTES EN EL ORDEN QUE QUIERAS.

Street Fighter 4

STREET FIGHTER 4 / Pirata sinvergüenza

Lucha — 1 ó 2 jugadores

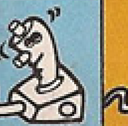
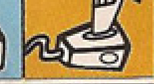
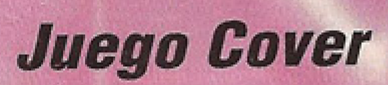




GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

Parece un chiste, pero no lo es. Los piratas atacan nuevamente para presentar otro jueguito de la línea de Street Fighter. Además de robarle el nombre del juego a Capcom, los tipos consiguieron hacer la peor versión pirata del game.

Hace rato que Capcom debería haber presentado una versión de Street Fighter 2 para Nintendo 2 bits. Como no se pudo (o la misma Capcom no quiso) la Ley de la Selva de los piratas vino a llenar el vacío. Después de SF2, SF3 y de la ridícula Mario Fighter, llegó la oportunidad del no menos ridículo SF4. Exacto: 1, 2, 3, 4. No te asustes demasiado. Por como van las cosas, podemos esperar un Street Fighter 20 para dentro de unos años.



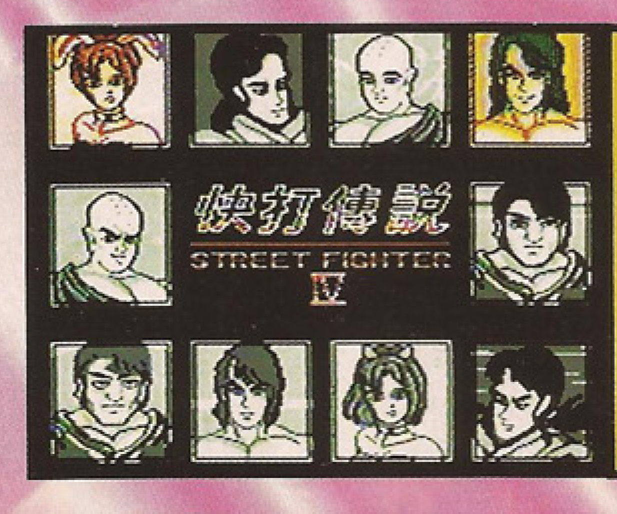
Juego Cover

Además de pirata y trucho, este SF4 es tonto. Son diez personajes y dos jefes. Hasta ahí, todo bien. Sólo que, de los diez luchadores que podés elegir, cuatro son iguales a Ryu, dos son gemelas de Chun Li y dos son copias fieles de Guile. Es un chiste de mal gusto. Al final, el juego no tiene diez luchadores diferentes. Tiene unos cuatro o cinco, sin contar los dos jefes (que son casi iguales).

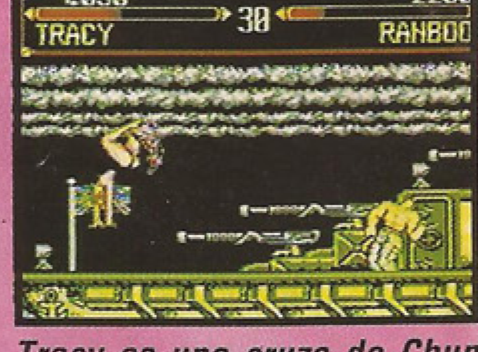
Los nombres de los personajes parecen sacados de una pesadilla ridícula: Ranboo, Stalong y otros. Es tan idiota que hasta puede llegar a dar risa. El único toque de inspiración del game es la presencia de dos conejitas de Playboy. Se llaman Tracy y Bunny.

Golpes Rápidos

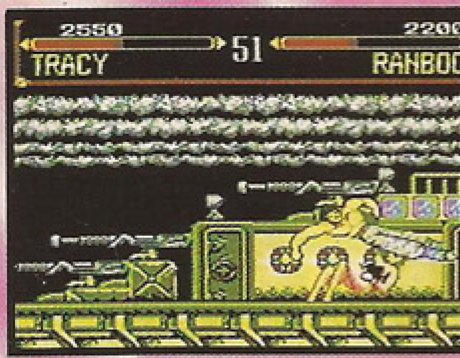
A pesar de todos estos defectos, SF4 puede ser una buena diversión. Al fin de cuentas, lucha es lucha y de golpes el game tiene un montón. Los gráficos no son geniales, pero no molestan. Por lo menos eso. Un consejo de amigo: no compres este juego. Juntá a varios amigos expertos, alquilá el cartucho y hacé un torneo de lucha.



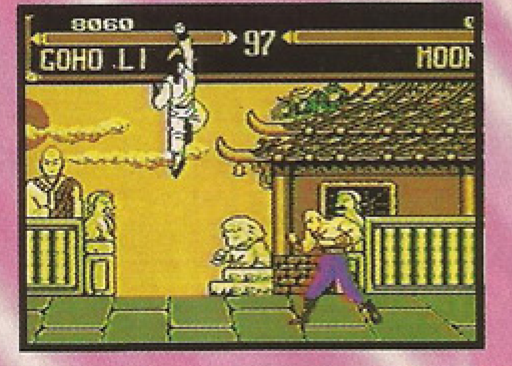
Estos son los diez luchadores de SF4. De arriba a abajo y de izquierda a derecha, tenemos: Tracy, Goho Li, Moon, Ranboo, Chunfo, Rober, Pasta, Stalong, Bunny y Cliff.



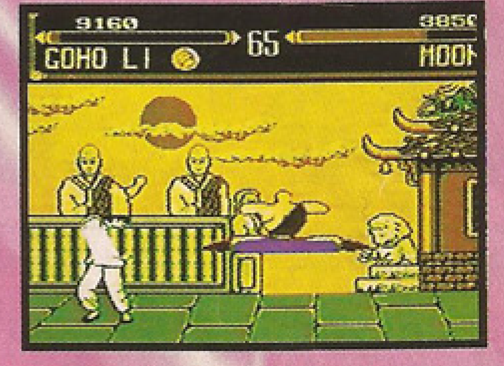
Tracy es una cruza de Chun Li con Guile. Golpe mortal: ↓, ↑ + B



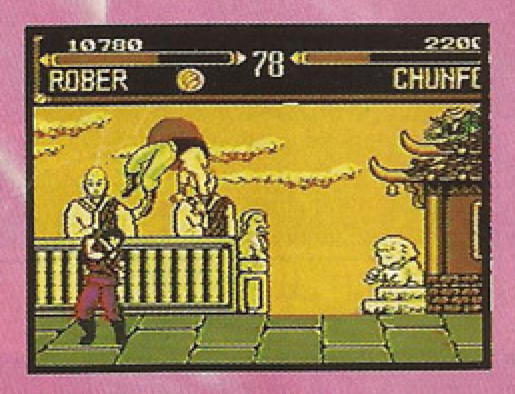
Ranboo es el Rambo "trucho": ridículo. Pero su voladora es fatal: ← + B



Goho Li es Ryu (total). Con derecho a Dragon Punch y todo: →, ↓, ↘ + A



Moon tiene nombre de luna, pero no es nada delicado. Giratoria: ↓, ↙, ←+ B



Chunfo es el sosías de Moon. Pega un lindo salto contra el adversario: ↑ + Diagonal



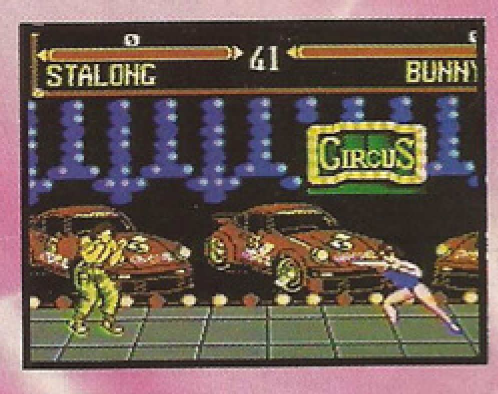
Rober (no Robert) es otro Ryu, sólo que defectuoso. Magia: ↓, ↘, → + A



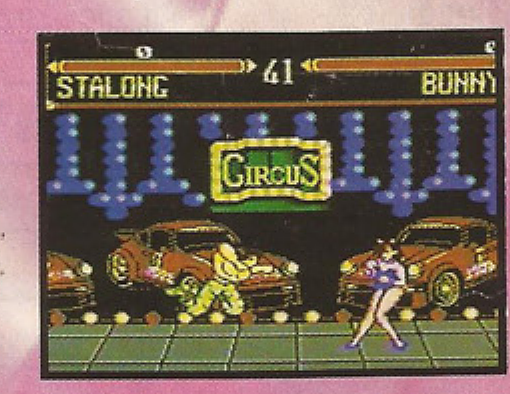
¡Pasta tiene nombre de fideo! Llegá bien cerca y apretá A para arrojar lejos a tu adversario.



Cliff es otro Ryu que no salió bien. Zancadilla: ↓ + B

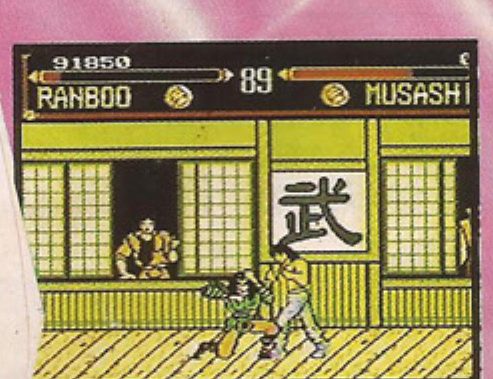


¡Stalong no es Sylvester! Tira este golpe loco: ←, → + A

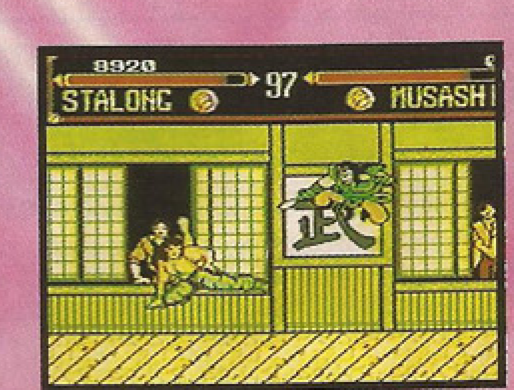


Bunny es la gatita de Playboy. Magia triple: ↓, ↘, → + A.





El primer jefe es bien malvado. Su nombre es Musashi. Atacá y corré, porque el tipo es muy rápido.



El segundo y último jefe es Conbon, un Musashi repetido, pero con una diferencia: es mucho más rápido.

JOE & MAC / Data East	
Acción	1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

La pareja de hombres de las cavernas Joe & Mac surgió para uno de los primeros games hechos para el Super NES, con gráficos grandiosos y mucho buen humor. La versión para Nintendo 8 bits tiene muchas cosas originales: hasta tiene pantalla de Options, cosa rara en los juegos del Nintendito. Son, en total, 5 fases, llenas de bichos prehistóricos, plantas carnívoras y peces eléctricos. El objetivo es rescatar a 10 chicas de la tribu de Joe & Mac, raptadas por gigantescos (y golosos) monstruos.

JOE & MAC

Armas

El secreto del éxito en Joe & Mac está en la elección de armas. Vos comenzás el juego con una hachita, pero vas a tener oportunidades de cambiarla por otras tres armas. Basta reventar a los hombres que aparecen en la pantalla cargando un huevo y tomar el ítem cuando el huevo se rompe. Las armas son:

Hacha	Alcance medio
Boomerang	Alcance corto
Diente	Alcance corto
Rueda	Alcance largo

MOVIMIENTOS

Tiro	B
Salto	A
Tiro hacia arriba	↑+B
Salto más alto	↑+A
Tiro fuerte	Apretá B, hasta que el personaje guiñe, y soltá

LAS COMIDAS QUE APARECEN DAN ENERGIA. COMETE TODO.

LOS DIEZ JEFES

Jefe 1



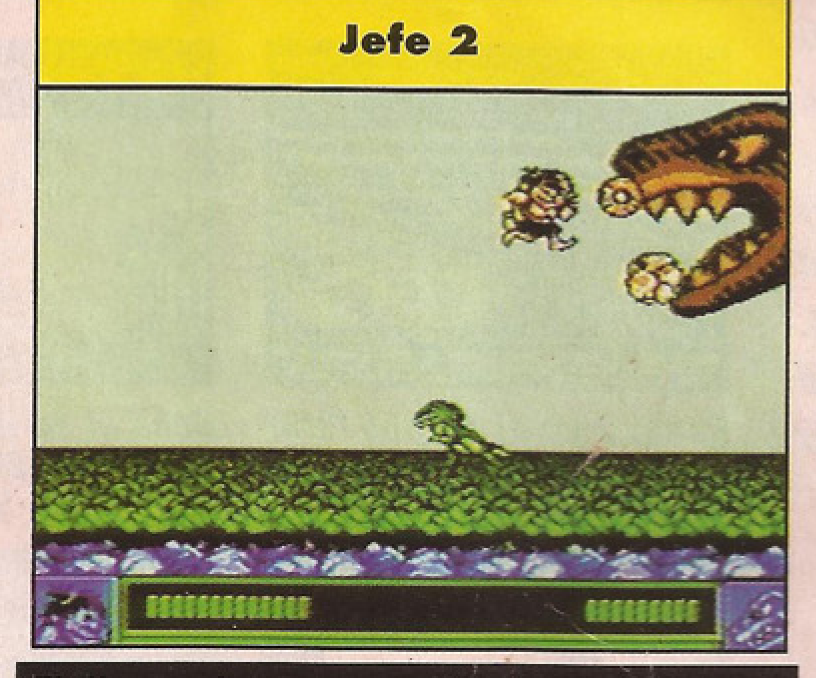
Saltá y acertale a la cabeza del tiranosaurio. Retrocederá siempre que tu ataque funcione.

Jefe 4



El mejor momento de acertarle al pterodáctilo es cuando pasa bien por encima tuyo.

Jefe 2



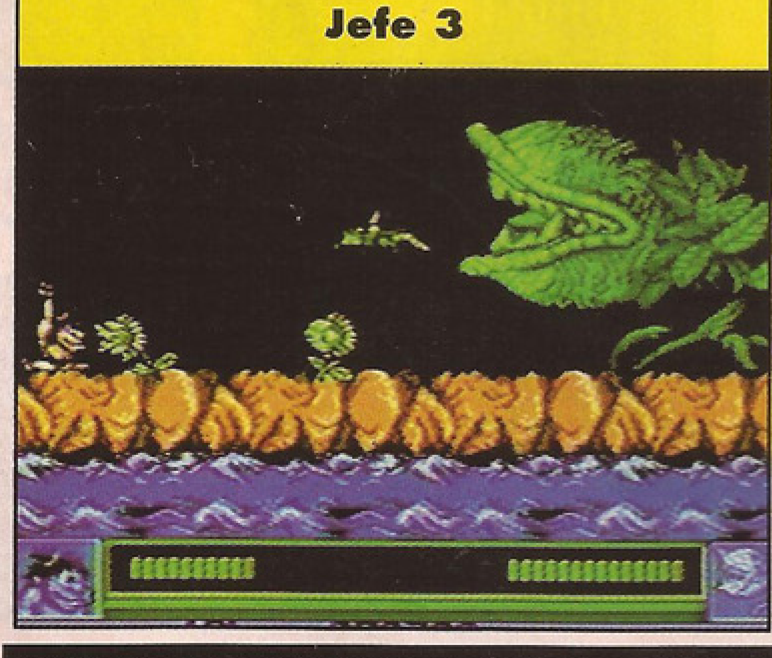
El dinosaurio es pan comido: basta saltar y tirarle al hocico.

Jefe 5



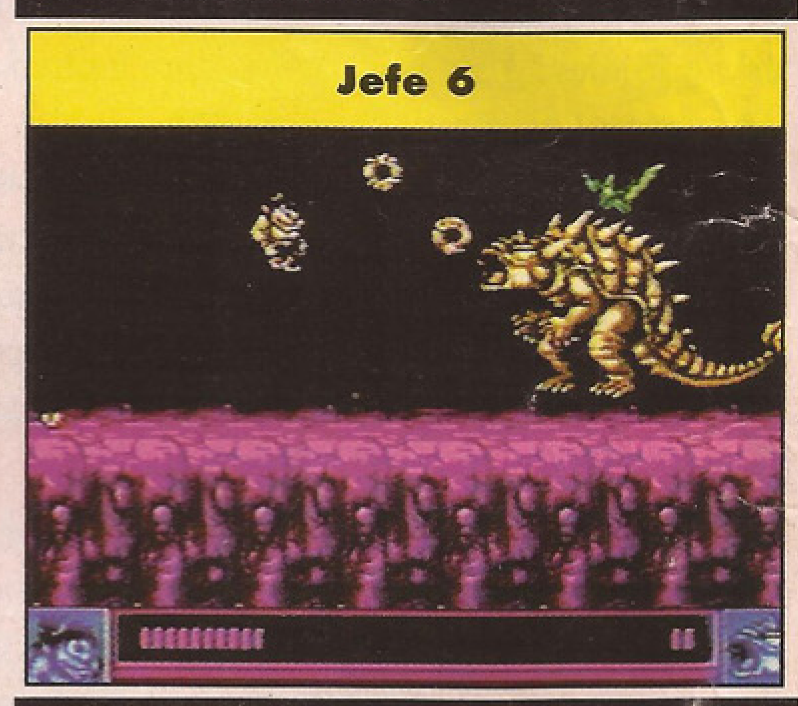
Esperá que esta serpiente tire agua y contraatacá tirándole a la cabeza.

Jefe 3



Quedate lejos, reventando a las plantas pequeñas. Después, acercate y tirale a la boca de la grandota.

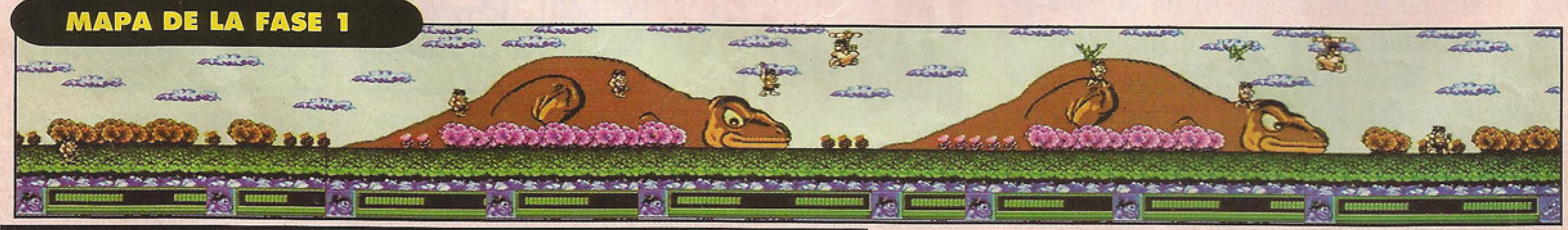
Jefe 6



Este tortugón espinoso se queda parado en el lugar. En los intervalos entre sus tiros, atacalo.

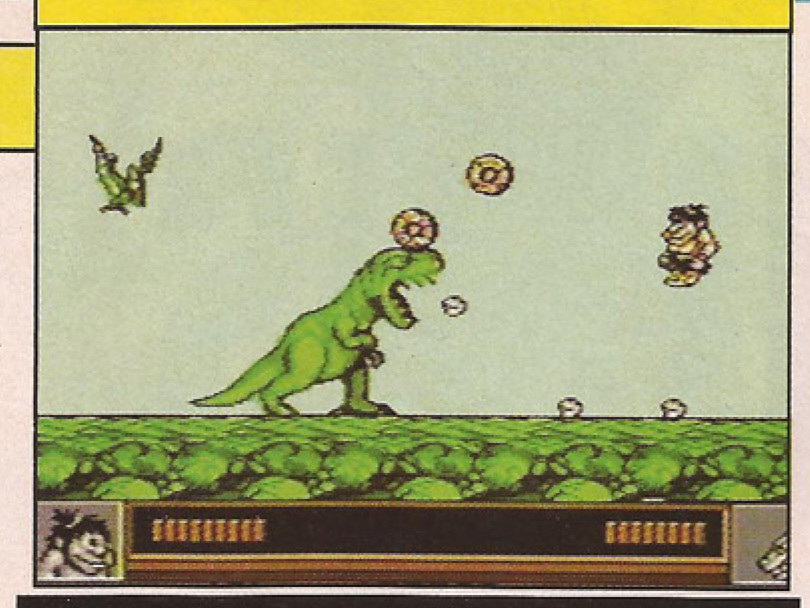
NO TE PONGAS A EXPERIMENTAR CON LAS ARMAS. AGARRA ENSEGUIDA LA RUEDA, QUE ES LA MEJOR.

MAPA DE LA FASE 1



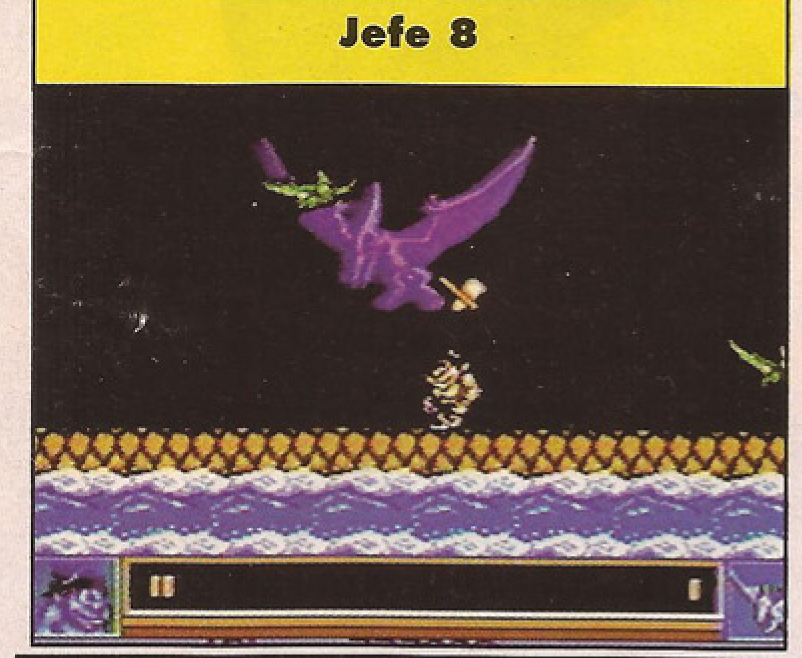
Las fases de Joe & Mac son cortitas pero llenas de enemigos terrestres y voladores.

Jefe 7



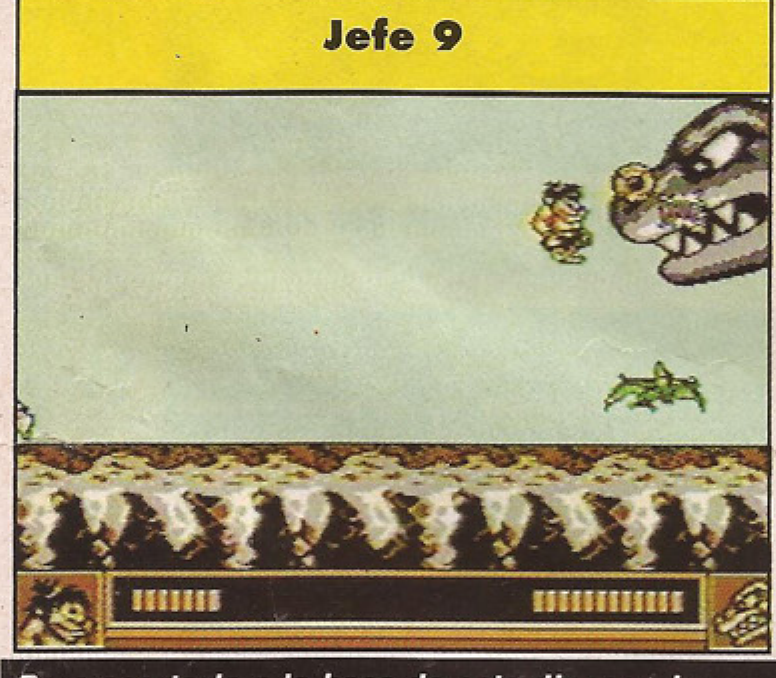
El primer jefe vuelve atropellando y con la ayuda de pajarracos. Quedate en el ángulo tirándole.

Jefe 8



Otro pterodáctilo. Vuela más rápido, dándote menos tiempo para acertarle.

Jefe 9

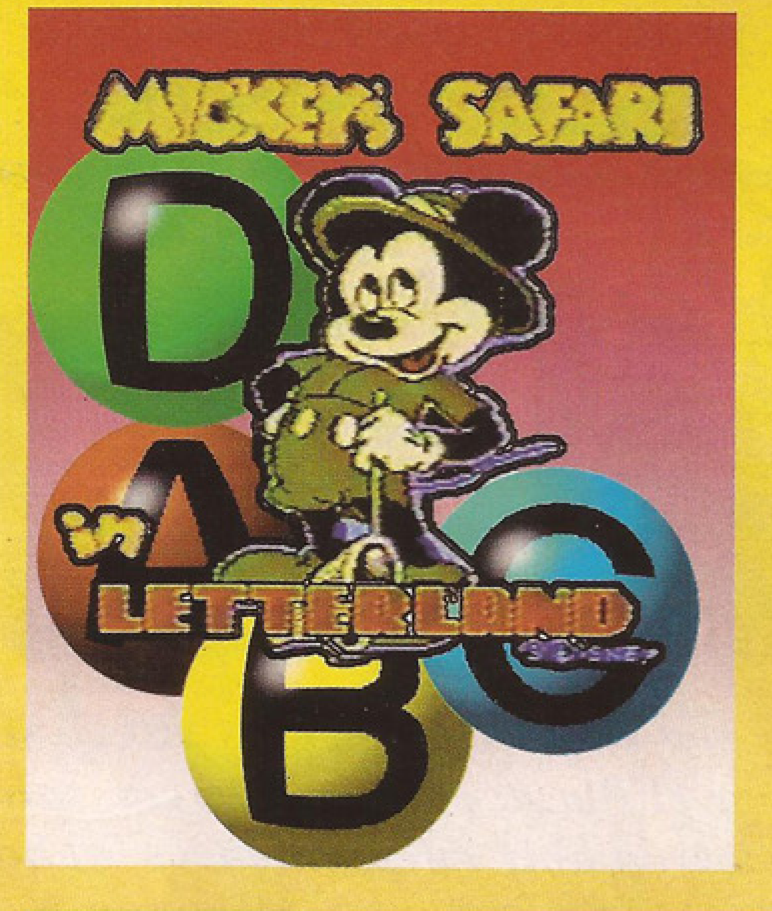


Para acertarle a la boca de este dinosaurio, vas a tener que llevarte unas pedradas. Preocupate más por el ataque.

Jefe 10



Para el gigante de las cavernas, tenés que esperar a que los pájaros se crucen en el aire, saltar y tirarles a la cabeza.

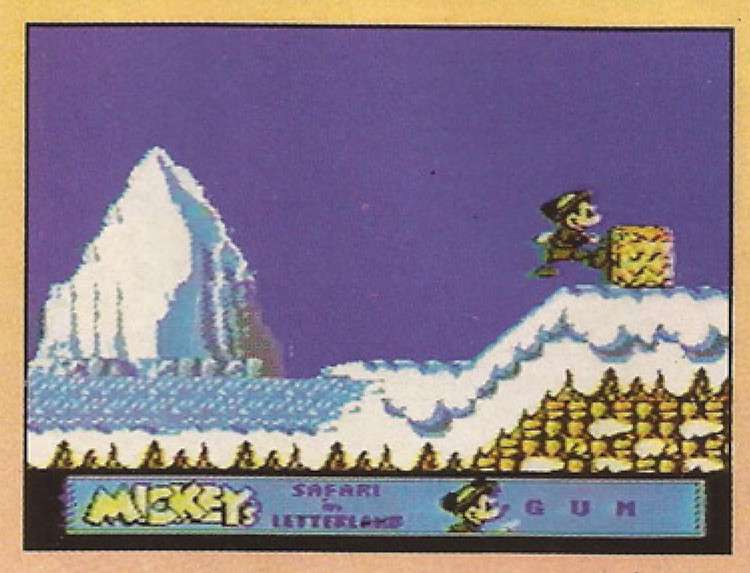




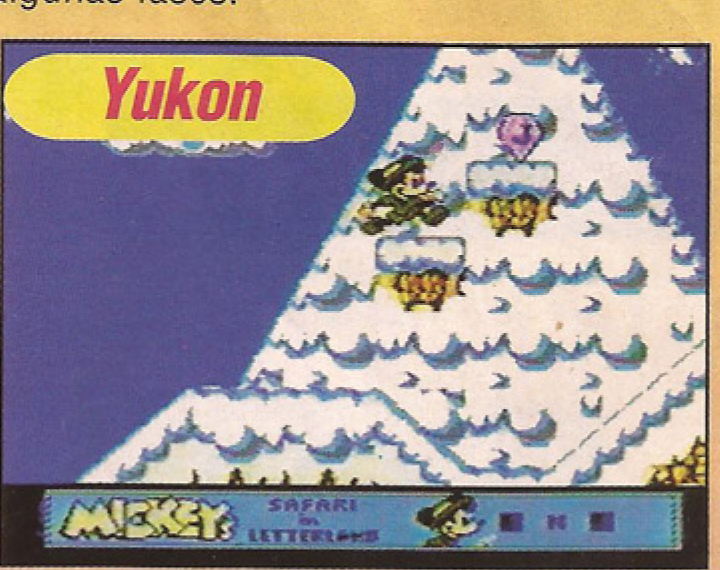
Mickey Mouse acaba de aparecer en un game totalmente diferente. Un cartucho educativo para los chiquitos que están aprendiendo a leer. O para los más grandes que estén aprendiendo inglés. En el safari de Mickey en la tierra de las letras (Mickey's Safari in Letterland) tenés que juntar tres letras y formar palabras. El propio game muestra el significado de las palabras al jugador. No hay marcador de energía, vidas extras, Continues ...¡nada de todo eso! Mickey puede caerse y golpearse con cualquier cosa, pero no se muere. El fin del juego es enseñar palabras fáciles en inglés, lo que puede ser útil para muchos grandotes.

FASES FACILES

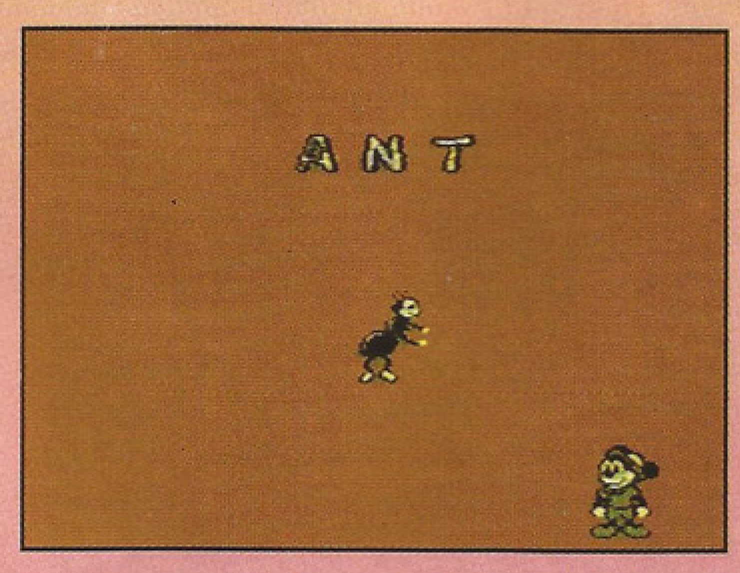
El game se desarrolla en seis lugares del país de las letras. Y, en todos, el jugador busca tres letras para formar una pequeña palabra, como dog (perro) o pen (lapicera). Es el game quien hace la palabra, no vos. A cada palabra formada, se gana una letra del alfabeto. En el nivel de juego más "difícil" es necesario formar 24 palabras para ganar las 24 letras. ¡Refácil! Fijate en algunas fases.



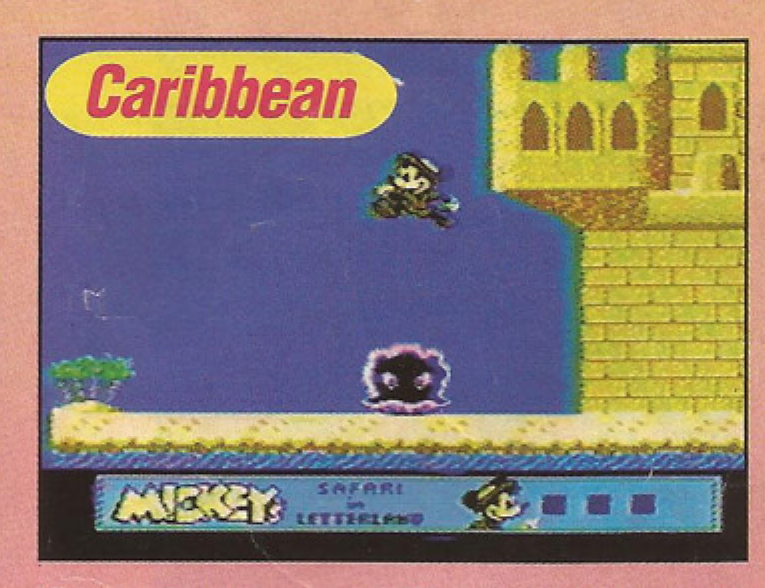
Para terminar tu trayectoria en cada fase, tomá el bloquecito escondido.



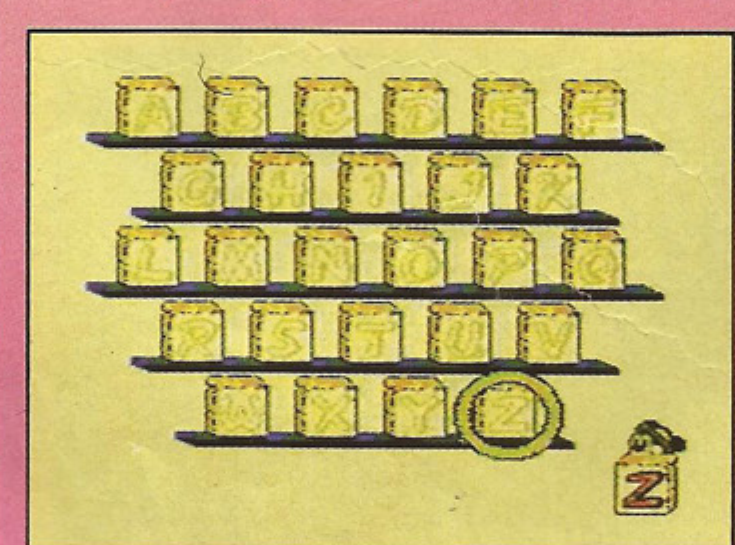
Es una fase llena de nieve. Los globos con las letras están en el tope de las montañas.



Este juego puede ser útil para muchos no tan chicos. Al final, hay mucha gente que no sabe lo que significa la palabra ANT.



Es una fase en un castillo. Las letras quedan en lo alto, pero la ostra te tira hacia arriba.



El jugador debe encajar la letra que está en la mano de Mickey exactamente en la letra correspondiente en el tablero. Ingenioso...



Vamos a buscar las letras en la selva. El bloquecito de la fase está en el subterráneo. ¿OK?



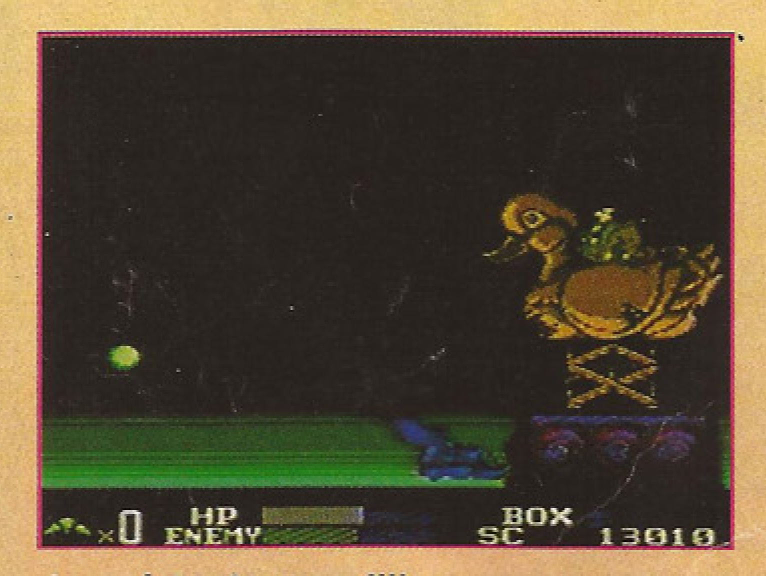
BATMAN RETURNS

Fieles lectores que están recopados con el murciélago en 8 bits ... Muy bien, ustedes ya vieron cómo pasar por el Plaza, por el comercio, salvar a la princesa y ...¡qué lástima, se atascaron ahí! Pues, entonces, es hora de enfrentar al Pingüino. Ahí van las dos fases finales del juego. Y recuerden: tomen las cajas o diez mil puntos para ganar vidas extras. El corazón grande recarga mucha energía y el golpe con la capa es lo mejor, pero gasta muchas energías. ¡Ahora, a terminar con el villano del paraguas!

FASE 5

THE PENGUIN'S ARMY

Es la fase en que vos enfrentás al Pingüino por primera vez. Vino montado en un patito gigante de juguete. Comenzá atancando el armazón del pato con boomerangs de madera.



Avanzá dando zancadillas...



...y golpeá al Pingüino esquivando las bolitas tiradas por el villano.

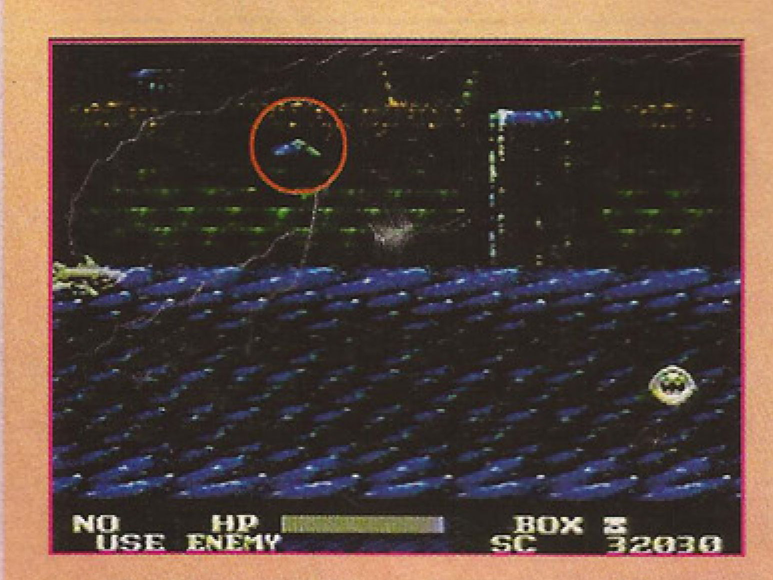
FASE 6

ARTIC WORLD

Antes de reventar al Pingüino de una vez por todas, vas a tener que dar una vuelta alucinante con una batinave. Acumulá ítems y puntos.



En este paseo rápido y rasante por las alcantarillas, juntá corazones...



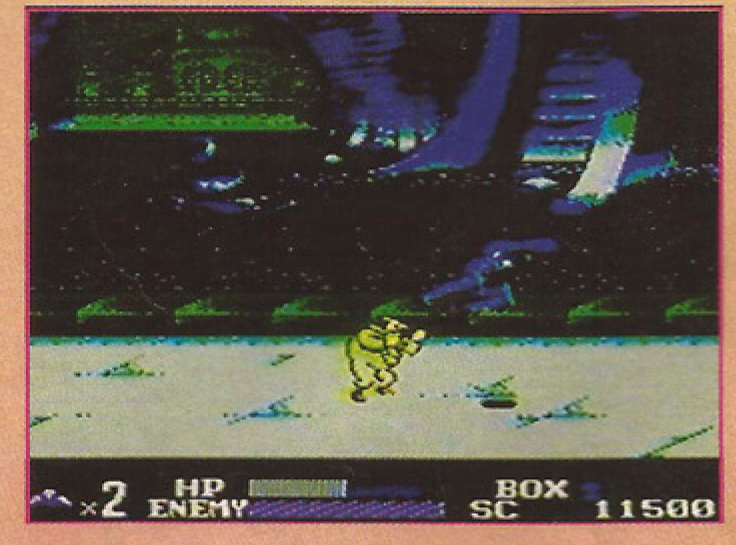
...boomerangs...



...e ítems como la batiseñal, que valen puntos.



Después de reventar a estos dos motociclistas, tomá un corazón o una caja de la foquita.



Da voladoras contra el Pingüino -cuando esté posándose- y cuidado con las bombas y las espinas.

ACTION GAMES



Ahora los Gamemaníacos tienen credencial y algo más...

Pegá tu foto aquí, recortá la credencial y plastificala.

ACTION GAMES Club

Nombre y Apellido: ....

....

Nº y tipo de documento: ....

ACTION GAMES Club

Completá este cupón y mandalo a
Editorial Quark
Azcuénaga 24, 2º piso of. 4 (1029) Capital.

ASOCIATE Y GANA CON EL CLUB DE ACTION GAMES

- DESCUENTOS EN COMERCIOS ADHERIDOS
- EVENTOS ESPECIALES
- SORTEOS
Y MAS

Completá este cupón y envialo a Editorial Quark S.R.L. Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 (1029) Capital Federal

Esto te permitirá participar de los sorteos y eventos especiales exclusivos para socios del club.

La inscripción y participación es totalmente gratuita.

Completá esta credencial, pegá tu foto, recortala, plastificala y empezá a ganar con los beneficios del Club Action Games.

Nombre y Apellido: ....

....

Nº y tipo de documento: ....

Fecha de Nacimiento:..

Dirección:...

Localidad: ....

País: ....

Teléfono:...



CREDENCIAL GAMEMANIACA

Esta credencial es intransferible y acredita al portador como miembro del Club Action Games

CLUB ACTION GAMES COMERCIOS ADHERIDOS

Estas ofertas son válidas hasta la aparición del próximo número de Action Games y presentando el carnet de socio

PACHI
de todo
EN VIDEOGAMES

20%
DE DESCUENTO EN CARTUCHOS

Pero como Pachi esta loco te puede dar algo más.

Estación Once - Hall Central - Local 71 - Tel. 862-2306/2356
Todos los días de 7 a 22, domingos y feriados de 9 a 21hs.

ACTION GAMES

20%
DE DESCUENTO
EN REVISTAS ATRASADAS Y REMERAS UP, PLAY IT!

Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
Tel. 951-6239

NVC
Entre Rios 1067 Capital - Tel 304-6792

TE HACEMOS EL MISMO PRECIO QUE POR MAYOR

EMV
Riobamba 464 Capital - Tel 953-7368



En cartuchos 10 %
Consolas Sega, Action Set y linea completa de accesorios 5 %

Av. Mosconi 3478 Tel. 571-5728

JUEGOMANIA

Cartuchos Family, Sega, Super Nintendo 10% de descuento

Rivadavia 7055 Local 29 Galería Dufau

JUGUETERIA MIKIS

15% EN TODOS LOS CARTUCHOS

Av. San Martín 2697/99
Caseros - Pcia. de Buenos Aires
750 - 1897



Floppi Games

TODOS LOS CARTUCHOS 15% DE DESCUENTO

Rivadavia 306 - Quilmes

ENANO
COMPUTACION

10% de descuento en TODA LA LINEA DE VIDEOJUEGOS

YERBAL 2413 - CAPITAL
612-2559

CASA LIN'S

10%
DE DESCUENTO EN CONSOLAS

ESMERALDA 491 - CAP
393 - 5223

CLUB TAKU

15% EN TODOS LOS PRODUCTOS

CABILDO 2280
LOCAL 103 PLANTA ALTA

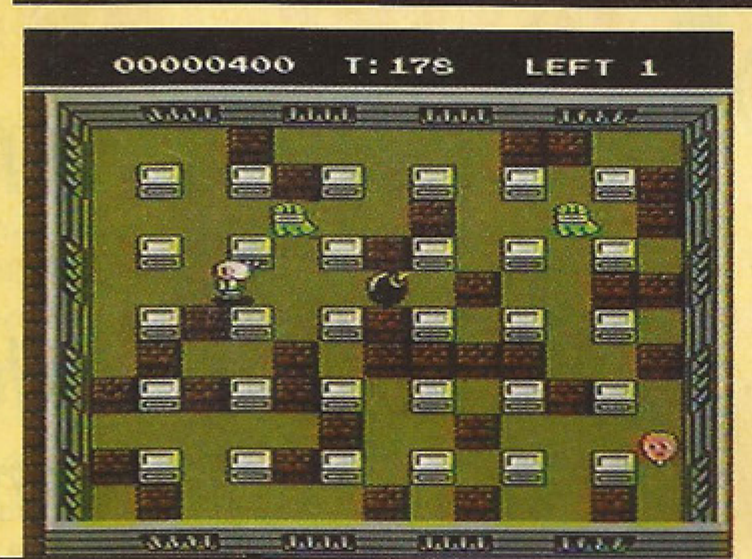


BOMBERMAN 2 / Hudson Soft			
Acción		1 a 3 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Lo que ya era bueno se puso mejor todavía. La empresa Hudson Soft acaba de presentar Bomberman 2, una versión mejorada del original para Nintendo 8 bits. Bomberman, el game, hizo escuela. Su versión más comentada es para Turbo Duo, el DC de NEC. El game en CD (Bomberman 93) es tan genial que ganó el premio "Juego del Mes" de la edición de abril de la revista norteamericana Electronic Games Monthly. Vos estás preso en algún lugar del espacio. Te cercan muros altos y muchos centinelas. Pero no tenés problema. Vos sos un perito en explosivos que revienta todo lo que se le aparece por delante. Tu objetivo es acabar con los enemigos y escapar de la prisión. Pero no será fácil: los seres que te cercan son muy rápidos. Y extrañísimos: fantasmas verdes, murciélagos de peluche y otras locuras.

Con gráficos simples pero funcionales, Bomberman 2 tiene el swing justo para una gran diversión. El escenario recuerda al legendario Pac-man. Al fondo, se oye una musiquita japonesa. Las novedades en relación a la primera versión son dos: la opción para dos ó tres jugadores (con el Satellite) y 40 fases nuevitas. Si te gusta un game rápido y redivertido, andá corriendo a buscar Bomberman 2. Y reventá a todos y a todo. ¡Es un game muy explosivo!

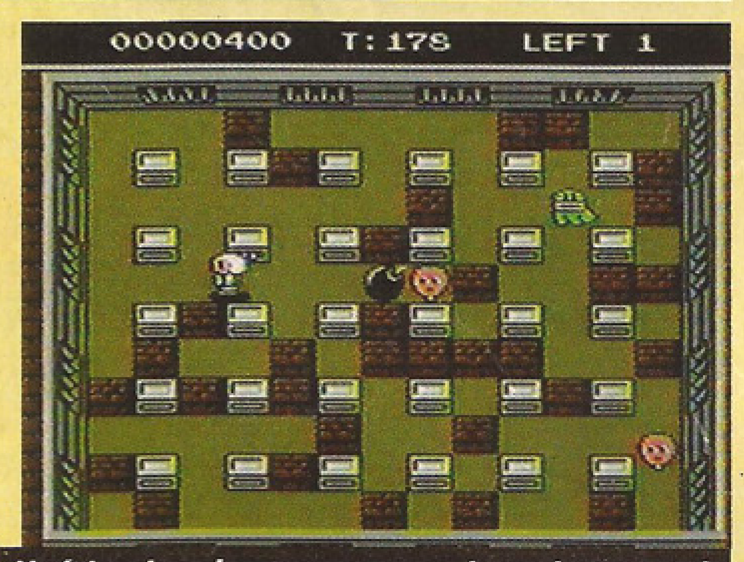
APRENDE A REVENTAR A TUS ENEMIGOS EN UN MINUTO



Soltá la bomba y corré. Tenés 5 segundos para salir del rayo de destrucción del explosivo. ¡No te quedes paveando!



No dejes bombas cerca de los ítems o de la puerta de salida. A no ser que quieras más enemigos en la pantalla...



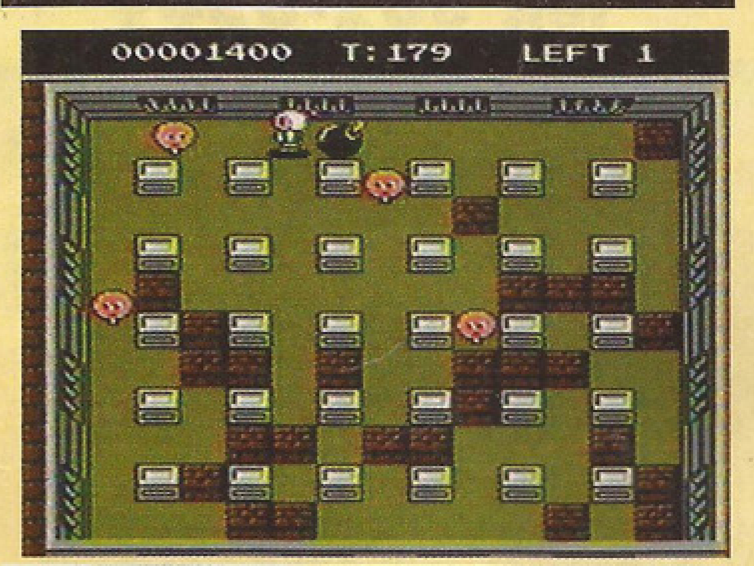
Usá las bombas para acorralar a los enemigos. Así, se vuelven víctimas fáciles de tus petardos sonoros.



Fijate bien dónde estás colocando las bombas. No te crees trampas para vos mismo. Si una bomba te alcanza, fuiste.



Hacé saltar los muros por los aires: detrás de ellos puede haber ítems. Hasta podés encontrar la puerta de salida después de destruirlos.



Escapá de los bichitos como de la peste. Si por casualidad los tocás, vas a tener que empezar todo de nuevo.

ITEMS

Aparecen varios items durante el juego. Mirá los tres principales.

- Da más puntos al explotar los bichitos enemigos.
- Podés reventar más de una bomba al mismo tiempo.
- Sirve para hacer estallar la bomba cuando quieras.

COMANDOS

A	SUELTA BOMBA
B	ACCIONA LA BOMBA (DESPUES DE QUE TOMAS EL CORAZON)

FASE DE BONUS

Después del sexto nivel aparece una fase de bonus. Atravesá la pantalla apretando A todo el tiempo para dejar bombas por los rincones. Tranquilo: las bombas no te aciertan. Rebueno..

EL GAME NO ES FACIL, PERO LOS CONTINUES INFINITOS AYUDAN BASTANTE, ¿NO TE PARECE?



Mega Drive Game Gear Master System

Adquirí nuestros productos en:

Gran Buenos Aires

Bebi Video Juegos	Superí 624, Mariano Acosta, Merlo
Center Games	Av. Santa Fe 2166, loc 38, Martínez
Nueva Técnica	Zapiola 4885, José C. Paz
Video Club Arte Video	Pte. Perón 6129, San Martín
All Games	Martín Rodríguez 1425, Banfield
Otrovsky	Mitre 817, Quilmes
TV Video	J.M. de Rosas 2792, Caseros
Muebles Acosta	Ruta 200 Km 40, Mariano Acosta
Luis Mazzulla	Irigoyen y Antezana, Merlo
Merlo Hogar	Av. Libertador 588, Merlo
Xero's Power Game Syst.	Alsina 326, Quilmes
Video Club Pellegrini	Carlos Pellegrini 1158, Quilmes
Electrónica Rodrigue	R. López 2279, Quilmes
Distribuidora Saby	Andrés Baranda 628, Quilmes
Floppi Game	Rivadavia 306, Qilmes
International Drive	Moreno 511, Quilmes
Galaxian	Sarmiento y De La Serna, Avellaneda
Miguel Hogar	Ramon L. Flacon 969, L. de Zamora
Stroke	Belgrano 1540, Banfield
Video Club Casablanca	R. Peña 5133, V. Lynch
Video Club Center	9 de Julio 5590, V. Ballester
Sciocco	9 de Julio1199, Lanús E.
Casa Dapas	9 de Julio 29, Bernal
Space Hogar	29 de Septiembre 1950, Lanús E.
Electro Visión	Luzuriaga 509, Lavallol
Makro S.A.	Panamericana y Pelliza, Martínez
Musimundo	Unicenter Shopping Center
Relojería El Cucu	Cruce de Ranelagh, Ranelagh

Buenos Aires

Casa Melas	Libres del Sur 784, Chascomús
Blandino	Vértiz 3955, Mar del Plata
Crunchi Mach	Alberti 2664, Mar del Plata
Luro Auto Hogar	Av. Luro 7479, Mar del Plata
Panorama	Fortunato de la Plaza 4774, Mar del Plata
Rodolfo Miliffi	Av. J. B. Justo 2698, Mar del Plata
Scioscia	Independencia 2956, Mar del Plata
Sielmar SA	Independencia 1901, Mar del Plata
Sirocco	Corrientes 1760, Mar del Plata
Soc. de Inver. del Campo	Av. Luro 2976, Mar del Plata
Triac Electrónica	Gral. Paz 228 y suc., Junin
Florenciano Jorge	Calle 56 Nº 2885, Necochea
Ric Ral	25 de mayo 360, Bahía Blanca
Otero Hnos.	Av. 7 Nº1080, La Plata
12-12 Drugstore	Av. 7 Nº1212, La Plata
Video Graf	Av. Nº164, La Plata
Multicrédito S.A.	Diag. 74 Nº1618, La Plata
Saxxon	Galería San Martín Loc. 16 subsuelo, La Plata
Video Game El Padrino	Diag. 79 Nº1951, La Plata

GAMELAND S.A.

Distribuidor de Sega para Argentina

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires





Estamos en el año 2025. La Tierra fue desvastada por un ataque nuclear que generó extrañas criaturas genéticamente alteradas. Y para empeorar la situación, los ingenieros genéticos crearon en laboratorio seres todavía más extraños. Tu misión es limpiar los laboratorios genéticos de la ciudad, vencer a estos científicos locos y salvar a la Tierra. Como si esto fuera poco, también salvás a cuatro amigos capturados, uno al final de cada fase. Para cumplir la misión, podés elegir entre dos personajes: Achryo, el hombre, que es fuerte y resistente, o Shannon, la mujer, más rápida y ágil.

Ex-Mutants tiene una historia bastante buena. Pero tanto los gráficos como el sonido podrían ser mejores. Incluso así, es una buena opción para los que gustan de los games de aventuras con elementos extraños. Al final, rescatar la genética de la raza humana no es para cualquiera...



Este mapa muestra el recorrido que tenés por delante. ¡Orientate bien!

HAY VARIAS ARMAS EN EL GAME. TODAS DE DOS TIPOS: NORMALES Y ESPECIALES. SOLO PODES CARGAR UNA POR VEZ. EL LASER ES LA MEJOR OPCION.

Fase 1

Al principio del game no ocurre nada muy especial. Vos te encontrás en la parte desierta del laboratorio. Aprovechá la tranquilidad para agarrar armas.

Tomá una vida al final de la primera fase: está esperándote en el extremo derecho de la pantalla.

Fase 2

La cosa comienza a calentarse. Ahora estás en la parte habitada del laboratorio. Hay varios pasajes secretos en esta parte.



Tomá la llave medio cilíndrica para poder salir de la fase. Ah, está bien a la izquierda. ¡No te duermas!

El primer jefazo del game ataca con un arma con search. Acertale en cualquier lugar para derrotarlo.

Fase 3

Esta es una fase intermedia, tipo fase de bonus. Pero como nada es perfecto, te enfrentás con varios peligros. Todo cuidado es poco.



Mucha atención al pasar por debajo de estas cuchillas redondas. Te quitan mucha energía al más leve toque.

Fase 4

Esta fase es muy acuática: cascadas y más cascadas dan un tono fresco a Ex-Mutants.



La llave está en medio de la cascada. No te ahogues en esta trampita...

Cuando el jefe suelta bombas, saltá para acertarle en cualquier lugar.

Este jefe es un poco más difícil. Saltá cuando tire bombas en el suelo. Tenés que ser rápido para darle.

EL RESTO DEL GAME ES PARECIDO A LAS PRIMERAS FASES. APRENDE EL ESQUEMA Y REVENTALO.



Mega Drive Game Gear
Master System

Adquirí nuestros productos en:

Catamarca

Ofimet	Rivadavia 557
Wallih Nazareno	Rivadavia 898
Tulux SA	Tucuman 884

La Rioja

Audio 2000 SRL	Rivadavia 502

Mendoza

Chip's Computación	Lavalle 45, local 27
International Surprise	*Lavalle 35, local 36*

Neuquén

Renovar	Bouquet Roldán 6

San Luis

Casa Ribeiro	Pedernera 435

Santiago del Estero

Alfa S.A.	La Plata 12

Tucumán

Barone	Maipú 140
Víctor Laroz	Rivadavia 20

Santa Fe

El Chino Imp.	Mitre y Montevideo y suc., Rosario
Electrónica Megatone	San Jerónimo 2625, Santa Fe
Bazar Avenida	Boulevard Santa Fe 252, Rafaela

Chubut

Torca S.A.	Sarmiento 223, Trelew
Cia. Saturno S.A.	Av. Fontana 201, Trelew
Eusebio Palacios e Hijo	Belgrano 280, Trelew
Game Club	Fontana 482, Trelew
Video Centro	A. P. Bell 454, Trelew
Criseu Muebles	Vaccina y Sarmiento, Rawson
Electrónica Rosario	28 de Julio 101, Puerto Madryn
Organización Península	25 de Mayo 222, Puerto Madryn
Shopping San Jorge y suc.	San Martín 967, Comodoro Rivadavia
Cia. Saturno	Alsina 336, Comodoro Rivadavia
Optica San Jorge	San Martín 220, Comodoro Rivadavia
Video Club Ostoich	25 de Mayo 957, Comodoro Rivadavia
Paseo San Justo	San Martín 602, Comodoro Rivadavia
Don José Hogar	San Martín 647, Comodoro Rivadavia
Disquería Merlín	25 de Mayo 847, Comodoro Rivadavia

Santa Cruz

Centro Musical	25 de Mayo 661, Esquel
Anper Confort	José Hernández 1095, Caleta Olivia
Foto Rolando	Yrigoyen y Moreno, Pico Truncado

GAMELAND S.A.

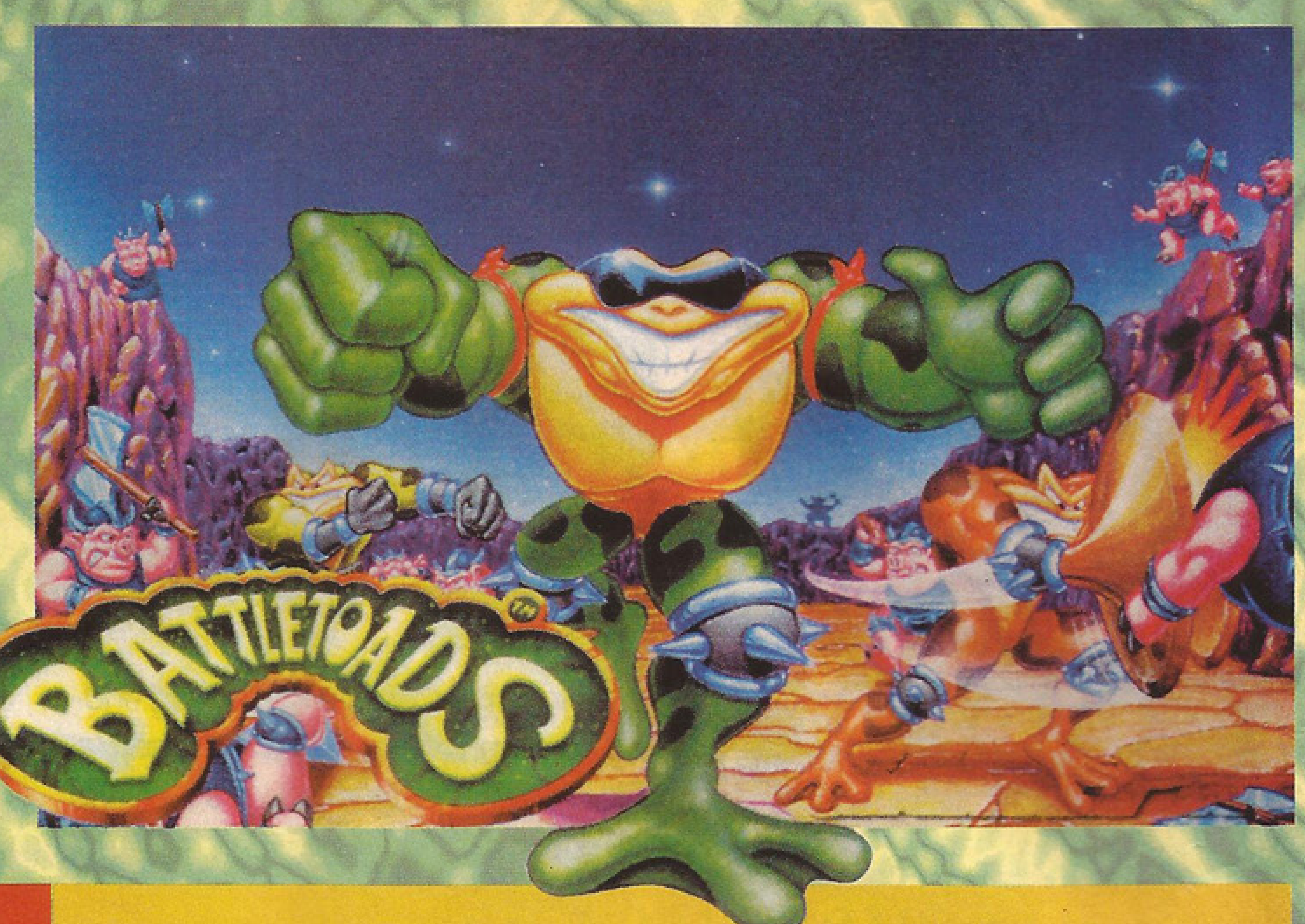
Distribuidor de Sega para Argentina

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires

¡Han vuelto los sapos! Después de acabar con todo en el Nintendo 8 bits, Battletoads llega en dosis triple: para Mega, SNES y Arcades. La versión para Mega salió en los Estados Unidos a finales de febrero. La historia es la misma de siempre: los toads están escoltando a la Princesa Angélica hasta los brazos de su padre. Pero la maligna Dama de la Noche (Dark Queen) secuestra a la princesa y también a Pimple, apasionado por la heredera del trono. Tu misión, para variar un poco, es rescatar a la pareja de las garras de la Dama de la Noche. ¿Original, no?

Y para hablar de originalidades, esta versión de Battletoads para Mega es MUY parecida a la excelente versión original para Nintendito. La decepción es grande. Sinceramente, se podrían haber hecho gráficos mucho más detallados para el juego de los sapos para una consola de 16 bits. La música, por otra parte, está mucho mejor. El desafío continúa siendo brutal, avasallador. En verdad, es un poco más fácil que la versión para Nintendo, lo que no ayuda mucho ...

Battletoads es un game de mucha acción, con derecho a palizas abundantes, golpes especiales, scrolls verticales y horizontales y escenarios variados. Si te gustan los desafíos, no podría existir un juego mejor. Ah, y otra cosa rebuena: existe una opción para dos jugadores. O sea: el doble de diversión. Battletoads puede no ser la octava maravilla del planeta, pero garantiza risas a montones y muchas noches sin dormir. ¿OK, man? Entonces aquí va lo que podés esperar del juego.



FASE 1



Orientate por la sombra para agarrar la vida. Saltá en el lugar justo.



Acabá con el jefe tirándole piedras encima. Sin lástima ...

FASE 2



Acertales a los buitres ocho veces para ganar una vida. ¡Te va a hacer falta!



Destruí el robot con el péndulo. Un acierto basta para terminar con él.

FASE 3



Dale a los insectos y corré detrás de life. La energía siempre es bienvenida, ¿no?



¡Uau! Fijate en esta nave medio jet-ski. Saltá las barreras con todo.

GOLPES

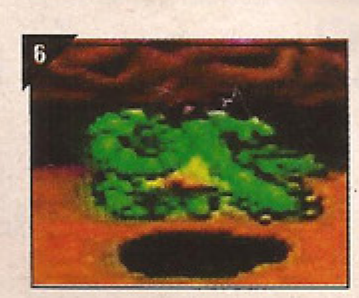














1. péndulo
2. enterrada en el suelo
3. puntapié sin zapato
4. puntapié con zapato
5. manaza
6. cornada
7. gancho

BATTLETOADS/Tradewest

Acción · 4 Mega · 1 ó 2 jugadores

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

WARP ZONE

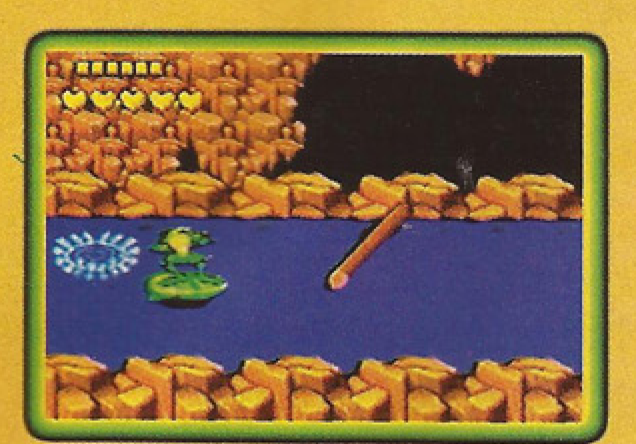
TRUCO REBUENO. ESTE ES MAS FACIL TODAVIA...Y LLEVA DIRECTO A LA FASE 8. FIJATE:



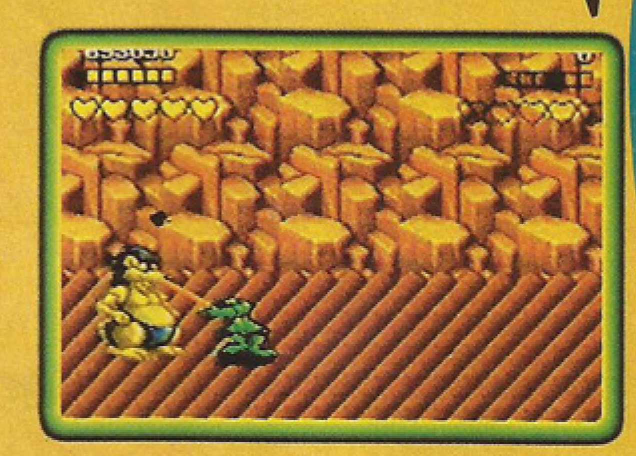
Subite en la primera víbora rápidamente y, una vez arriba, saltá con todo...

... hacia la derecha y encontrá una warp zone más. ¿Recopado, no?

FASE 5



Mirá que genial: no da para saltar los troncos y no podés golpearte con nada.

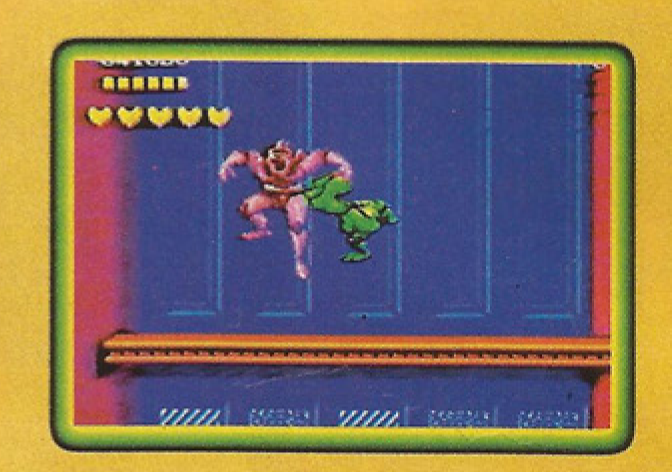


El subjefe es un ratón. Acorralalo contra el ángulo y dale un garrotazo rápidamente.

FASE 8

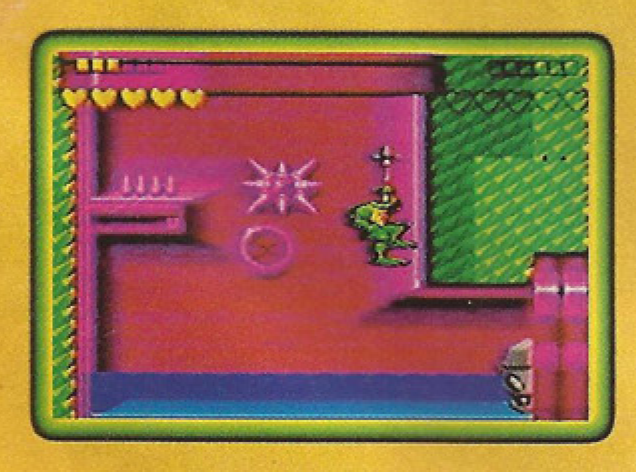


El ventilador dificulta todavía más tu misión. Eso sin hablar del gas ...

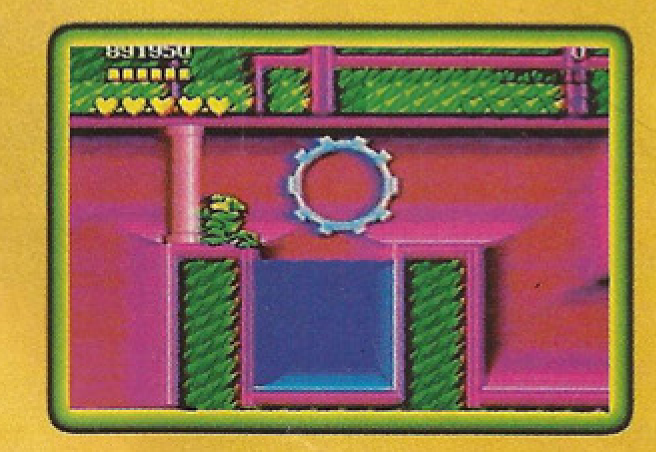


El jefe tira derecho. Acertale como puedas y escapá de sus ataques.

FASE 9



Esta fase es casi imposible. Comenzá tomando el helicóptero.



Escapá de los engranajes: se van con todo encima tuyo. ¡Alerta general!

MODO 2 PLAYERS

Encará un partido de a dos. El game no se vuelve más fácil, pero la diversión aumenta mucho. Es más: uno puede darle golpes al otro. ¡Todos contra todos!



Acertale a tu compañero-enemigo para una lucha generalizada.



El jefe con dos jugadores. Uno verde y el otro amarillo. ¿Lindo, no?

WARP ZONE

UNA WARP ZONE GENIAL HACE QUE VAYAS DE LA FASE 3 A LA FASE 5. FIJATE COMO HACERLO:





Marcá la pantalla cuatro veces en esta barrera. Enseguida ...



... contá diez columnas y entrá con todo en la décima. Rápido...

... entraste en la warp zone y te ahorraste dos fases difíciles.



Enterprises Ltd. JAPAN

SR.CONSUMIDOR :

NO SE DEJE ENGAÑAR, EXIJA LOS AUTENTICOS CARTUCHOS DE MEGADRIVE. SOLO UN CARTUCHO ORIGINAL POSEE ESTAS CARACTERISTICAS.



1. INSCRIPCION MEGADRIVE
2. DISTINTIVO DEL FABRICANTE
3. DISTINTIVO DE SEGA O LICENCIA DE SEGA
4. DATOS DEL FABRICANTE
5. DESCRIPCION DEL JUEGO

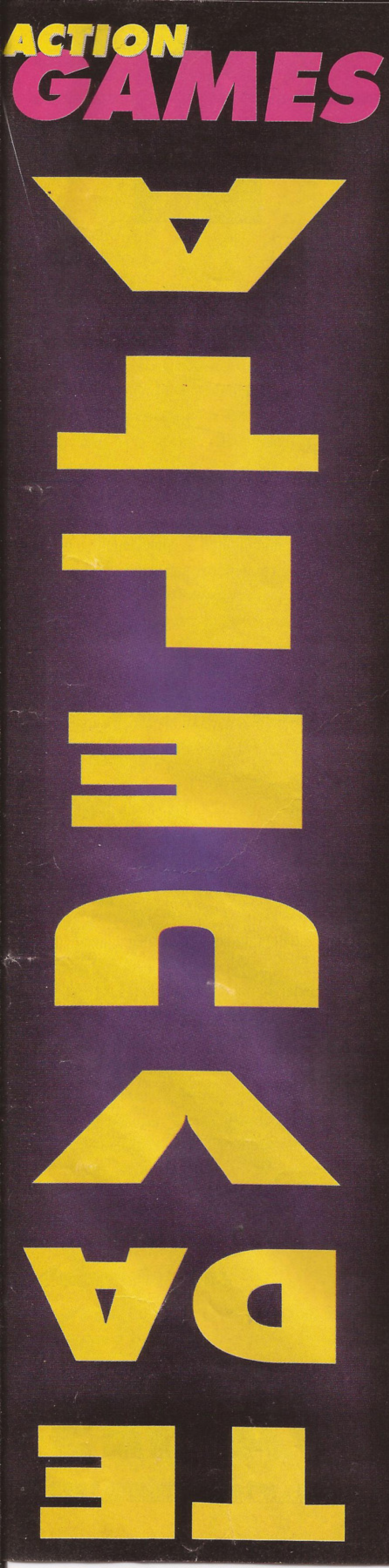
* SOLO LOS CARTUCHOS ORIGINALES VIENEN CON:
. MANUAL DE INSTRUCCIONES
. CATALOGO DE JUEGOS

LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS POSEEN GENERALMENTE INSCRIPCIONES EN COREANO.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS SON COPIAS DE JUEGOS ANTIGUOS.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS CUESTAN LO MISMO QUE UNO ORIGINAL.



GAMELAND S.A
Distribuidor de Sega para Argentina
Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires - Tel/Fax 325-7093/94





C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola *Para* Un Amigo

Completá el cupón y envialo a *Action Games*
Entre todos los participantes se sorteará
una consola Super Bitgame
obsequio de



Nombre y Apellido: ....
....Edad: ....
Nº y Tipo de Documento: ....
Dirección: ....C.P.: ....
Localidad: ....Tel.: ....
Provincia: ....

A continuación completá los datos del AMIGO al que le vas a regalar la consola, si ganás. Suerte.

Nombre y Apellido: ....
....Edad: ....
Nº y Tipo de Documento: ....
Dirección: ....C.P.: ....
Localidad: ....Tel.: ....
Provincia: ....

Mandá tu cupón antes del 15 de cada mes.

Aclaramos que la consola la gana la persona a la que se la regalaron, la cual será la encargada de retirar el premio presentando su documento y una fotocopia del documento del amigo que se la obsequió. Agradecemos la colaboración de Pachi (un amigo de siempre) para la realización de este concurso.

Armá este sobre y envialo por correo a Editorial Quark.
o entregalo personalmente de 10 a 13 y 14 a 17hs.

Pegar sobre esta barra

Remitente: ....

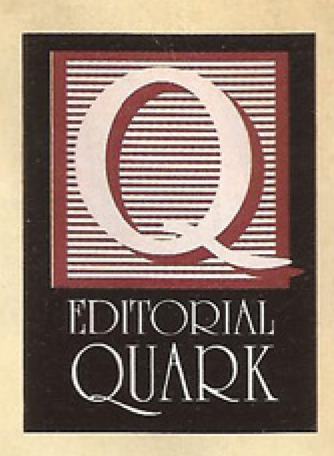
Estampilla



C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola para Un Amigo

Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Capital Federal



Azcuenaga 24 - 2° - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somaschini

Director Claudio E. Veloso

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Santa Magdalena 541 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1° - Capital

Impresión Editorial Antártica S.A. - Chile

Action Games es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **Açao Games** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **Açao Games**



AÑO 2 - Nº18 - NOVIEMBRE 1993

¡OK! Vos ya llevaste a Buster hasta el tesoro, pero ahí te atascaste. Tenés razón, nosotros sólo te dimos el game hasta la fase 5. Ahora, fijate en los puntos más "peludos" en todos los niveles hasta las fases finales. Vas a tener que soportar los besos melosos de Felicia y la última trampa de Valentín. Esperamos que te hayas reído un montón con las travesuras de la muchachada de Acme City. El final es todo tuyo. Si te resulta demasiado difícil, usá los passwords. ¡Ahí los tenés todos!

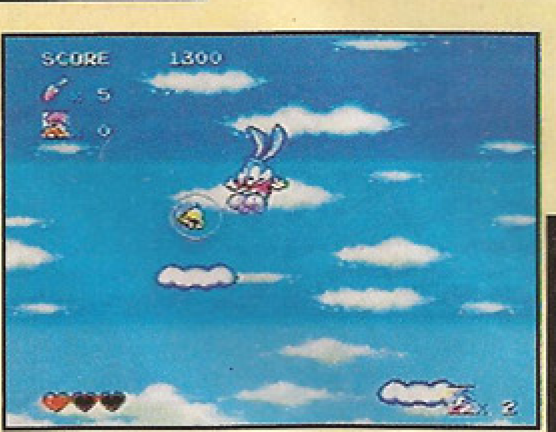
Fase 6

La fase comienza en el agua. No nades muy hondo: andá por el medio. Después, viene mucha nieve con piso resbaladizo. En lugar de toparte con el Gogo Dodo, saltá y agarrá una vida extra más adelante.

En el nivel 3, subí la montaña y ahí arriba escurrite por el agujero. Vas a volar muy alto. En la caída, elegí un lado: a la izquierda, hay una vida extra; a la derecha, una campana. Aprovechá el nivel 4 para acumular ítems.



Nivel 1 - Para encontrar este Gogo Dodo, saltá la cuesta con un péndulo puntiagudo, y otra, sin él.



Nivel 2 - La campana de este nivel está en la escalerita de nubes.



Nivel 4 - Esperá a que el cerdito pare de atacar. Entonces, saltá en el bloque y encima del Dr. Gene cinco veces.

Fase 7

En el primer castillo, con fondo marrón, cuidado con los campos de fuerza y los resortes que tiran contra las espinas en el techo. En el castillo con fondo verde, el camino más rápido para encontrar al Gogo Dodo es por abajo, después del paredón con el pasaje secreto.

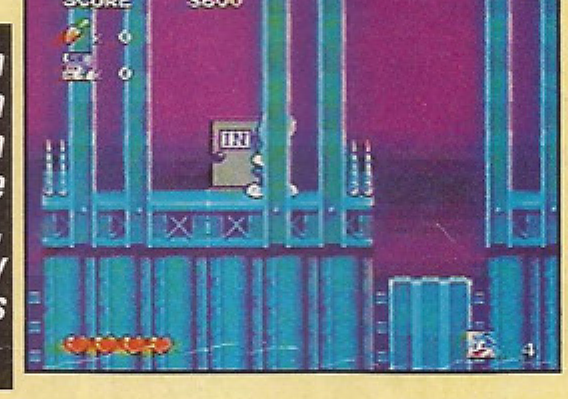
En el nivel del laberinto hay muchas puertas. No entres en las dos puertas que están encima del lugar donde vos encontraste la campana. Al encontrar al Gogo Dodo, buscá una campana inmediatamente abajo. No dejes que Felicia te bese, porque cada beso quita una vida. Al final, te vas a enfrentar con Valentín, que aparece dentro de un robotazo.



Nivel 1 - Hay una vida extra en el tope de esta estructura metálica. Usá un apoyo aéreo.



Nivel 2 - Un corazón, una campana y una vida extra. Encontrá el pasaje secreto en el paredón.



Nivel 3 - Esta es la puerta correcta: a la izquierda de las espinas, del agujero y de otras dos puertas.



Nivel 4 - Escapá de Felicia y, cuando ella llegue cerca, da saltos hacia atrás y hacia adelante, hasta llegar a la puerta de la derecha.



Nivel 4 - Acabá con este robotazo: esperá a llegar cerca y saltá rápido en la pared y en la cabeza de él varias veces.

PASSWORDS FASE A FASE

1.2 -	PRKL DLLL DLGL DDLL LDVD
1.3 -	XBZL LLDD DDKL LDDL DDTD
Jefe -	BHZG DDLL DLZL DLDL DLMP
2.1 -	MRZK DLLD LDZG LDDD DDMY
2.2 -	GBZB DDDD DLZK LDDD DDMZ
2.3 -	BHZQ LDDD LDZB LDDL LLMB
2.4 -	GNZQ GDLL DLZQ LDLD DDBQ
Jefe	ZZZQ HLLL DLZW GDDL LLDD
3.1 -	BZZW HGLL LDZQ HDLL DLRG
3.2 -	JZZW HKDL DDZW HGLL LLRV
3.3 -	ZZZQ HZLL DDZQ HKLD LDRT
Jefe	KXZQ HZGL LDZW HZDL LDHM
4.1 -	YRBW HGLD DLBW HDLL DLDG
4.2 -	QZZQ HZDD DLZQ HZKL DDPB
Jefe -	YJZW HZBG LDZW HZBL DDMR
5.1 -	JZZQ HXBK LDZQ HXBG DLMQ
5.2 -	XJZW HXBB LLZQ HXBK LLMY
Jefe	RZZW HXBB DDZW HXBB LDMH
6.1 -	KXZW HXBQ GLZQ HXBW DDBH
6.2 -	GTGW HXBW GDZW HXBQ LLBH
6.3 -	DTZW HXBW KLZW HXBQ GDNH
6.4 -	ZQZW HXBW ZLZQ HXBW KLVN
Jefe -	GQZW HXBQ ZGZQ HXBQ ZDJZ
7 -	RQZQ HXBQ ZKZQ HXBW ZGJT

BACK TO THE FUTURE 3

Saltá fases - Es fácil saltar fases en este game. Da un pause en cualquier momento, apretá A y ↑, ↓, ← y →, para ir a la fase siguiente. ¡Este truco podés hacerlo cuantas veces quieras!

MARVEL LAND

Selección de fases - ¿Qué te parece un password genial para elegir fases en Marvel Land? Anotá: ARDE. Ahora podés empezar en la fase que se te dé la gana.

STEEL EMPIRE

Selección de fases - Andá a la pantalla de opciones, y, en la prueba de sonido, elegí las músicas en el siguiente orden: 1, 1, 9, 2 y 2. Si todo sale bien, te aparecerá una pantalla de selección de fases. Elegí cualquier fase y buena suerte.

GREENDOG

Códigos para Game Genie - Si este game ya era copado antes de estos códigos ...¡imaginate ahora!
Vidas infinitas: ATNT-AA4E
Fase St. Vincent: CTNA-BE5Y
Ultima fase: CYNA-BE5Y

DOUBLE DRAGON 3
THE ROSETTA STONE

Esta es la tercera edición de la serie Double Dragon. Los dos games anteriores son bastante conocidos y respetados. Pero este Double Dragon 3 es... ¡asqueroso! Los gráficos son casi idénticos a los de las versiones anteriores, pero los movimientos y los golpes son tan débiles que da ganas de pedir que te devuelvan el dinero. No hay ítems para juntar en el juego, excepto unos miserables nunchakus, que perdés ni bien recibís el primer golpe. Lo único bueno de Double Dragon 3 es que te da un panzazo de Continues: ¡25! Basta usar el Options.

La historia es archiconocida. Vos solo, o con otro jugador, tenés que reventar a golpes a un montón de enemigos, recorriendo el mundo en busca de la Piedra de Rosetta. Un viejo oriental, llamado Hiruko, aparece de vez en cuando para ayudarlos. Los jefes de fase son difíciles y muy aburridos. ¡Es un martirio desde el comienzo al fin!

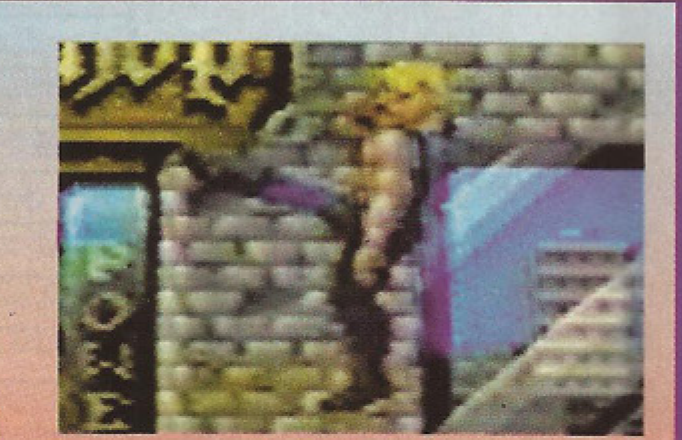
LOS LUCHADORES

Son prácticamente iguales en poderes. Jugá con el que te resulte más simpático y estudiá sus golpes.



SON ESTRELLAS DEL GAME DESDE LA PRIMERA VERSION.

Voladora - B+C
Torpedo - →, → + A, hacia el lado del adversario.

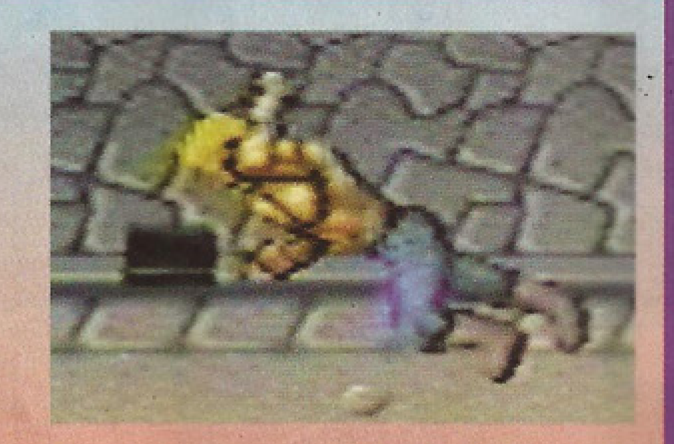


Patada con giratoria - ↑ + C



SON LOS GRANDULONES DEL GAME. Y LOS MENOS MALOS.

Voladora - B+C
Patada con giratoria - ↑ + C



Torpedo - →, → + A, hacia el lado del adversario.



SUS TORPEDOS SON BUENOS. PERO SE LLEVAN MUCHOS GOLPES PORQUE SON BAJITOS Y BARRIGONES.

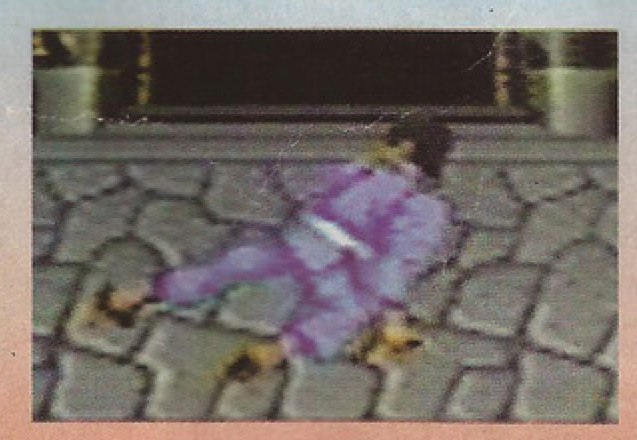
Voladora - B+C
Patada con giratoria - ↑+ C



Torpedo - →, → + A, hacia el lado del adverasario.

LOS YUDOCAS DEL GAME. SON BUENOS LUCHADORES.

Patada para arriba - ↑ + C
Torpedo - →, →, + A, para el lado del adversario.

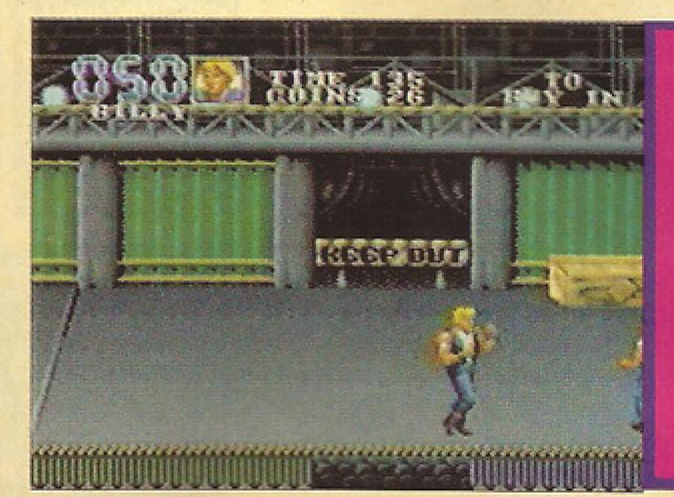


Voladora - B + C

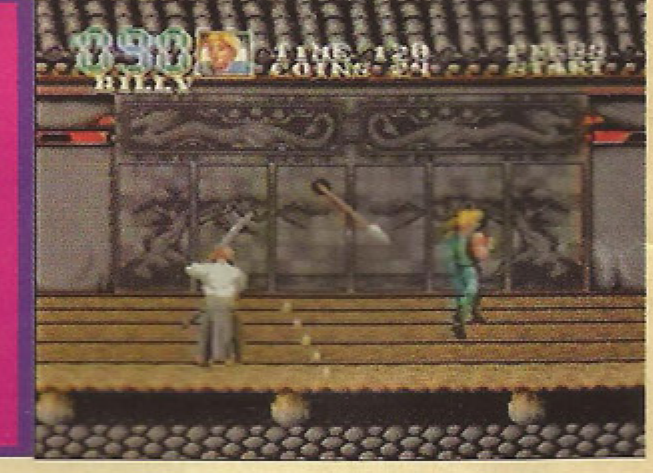
Repetido

Double Dragon 3 parece una telenovela: el esquema es siempre el mismo. Los enemigos se visten de acuerdo con el lugar en que estás luchando. Hay unas trampitas aquí y allá. ¡En fin, un juego medio pavo!

DOUBLE DRAGON 3 - THE ROSETTA STONE / Flying Edge			
Lucha	8 Mega	1 a 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



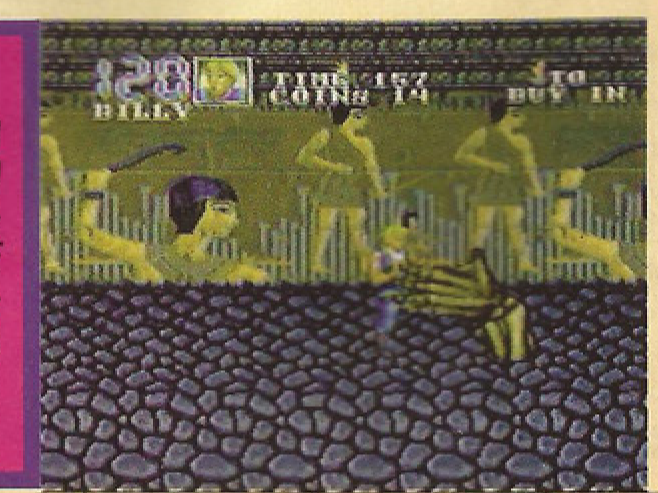
NO CAIGAS EN ESTE AGUJERO ENTRE LAS ALFOMBRAS. SI LO HACES PERDES UN CONTINUE.



EN ESTE TEMPLO JAPONES, CUIDADO CON LOS PINCHOS QUE SALEN DEL PISO, Y CON LAS LANZAS DE LA PARED.



¡QUE JEFE MOLESTO! ADEMAS DE TIRARTE SHURIKENS, SE MULTIPLICA POR TRES.



EN ESTE CORREDOR EGIPCIO CUIDADO CON LA MANO GIGANTE Y EL BLOQUE QUE SALEN SORPRESIVAMENTE DEL PISO.

EN EL CAMINO HAY COMERCIOS PARA COMPRAR MAS PERSONAJES, PODERES Y ENERGIA. PERO PAGAS CON CONTINUES.

OUT RUN 2019 / Sims	
Carrera	1 jugador
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION	

OUT RUN 2019

Out Run 2019, producido por la softhouse Sims, es un game absurdamente malo. Es como jugar con un cartucho de Master en una consola de Mega Drive. Como juego de carrera, es el game más fantasmagórico que hayamos visto. Un show de sprites. Además de eso, tu autito vuelca pero, después, continúa andando. Perdés el control justo encima de un puente pero caés en la pista de abajo y seguís adelante. ¡Así no es juego! No tiene gracia un juego de carreras repleto de fallas gráficas, porque el realismo es considerado indispensable por los amantes de este estilo. Además, Out Run consigue meter los fondos de pantalla más absurdos: en la misma pista, pasás por escenarios con ruinas griegas e, inmediatamente después, te encontrás entre pirámides egipcias; esto para que te dés una idea. Out Run 2019 saca cero en geografía...

Pero si no sos un tipo muy exigente, Out Run 2019 sigue todos los patrones convencionales, excepto el de la calidad. El juego tiene cuatro etapas, en las que corrés siempre contra el reloj. Tiene unas curvitas miserables, unos obstáculos borrosos... ¡Ah! Y los cambios no mejoraron: continúa con dos marchas como en las versiones anteriores (normal y turbo). Pero tiene el cambio automático para las nenitas.

COMANDOS

A	frenar
B	acelerar
C	cambio
Start	pausa o retirar auto de la carrera

EN EL MEDIO DE LA CARRERA, EN CASO DE CONVENCERTE DE QUE ESTE JUEGO ES UNA PORQUERIA, PODES SALIR DE LA PRUEBA.

OUT RUN 2019 TIENE TURBO AUTOMATICO. ENTRA EN ACCION DESPUES DE 590 KM/H.

Mañas de Conducción

Out Run 2019 es apropiado para esos días en que por TV pasan películas viejas que no le interesan a nadie: terminás el juego un poco antes que se termine la película y nadie protesta. El desafío es totalmente pavote, un insulto a la inteligencia del jugador. Acordate de que causar colisiones sólo produce pérdida de tiempo.



En puentes y viaductos, está siempre alerta con un pie en el freno.



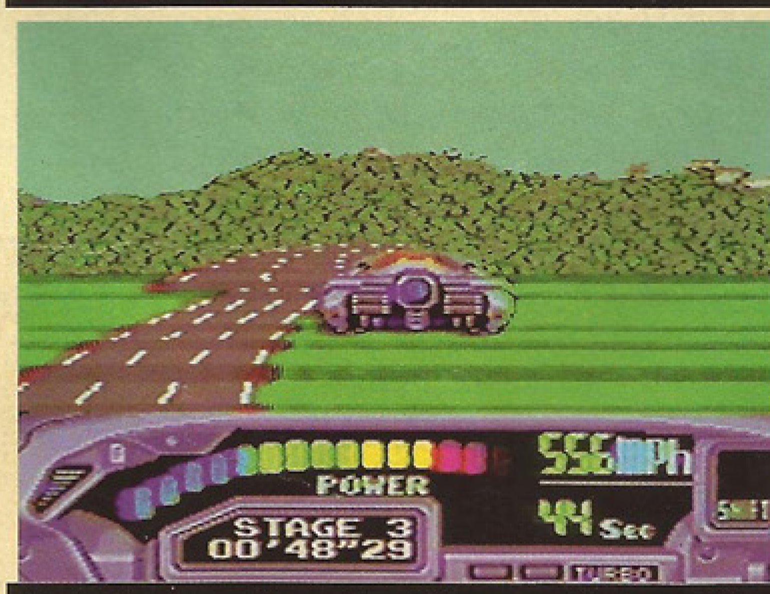
No toques los carteles, si no rodás y perdés tiempo.



No roces estos carteles de CAUTION, ya que te hacen volcar.



En los túneles, aprovechá para pisar a fondo; ahí nunca rodás ni volcás.



En la tercera etapa, tomá la rampita y andá hacia la pista de arriba para acortar camino.

TINY TOON ADVENTURES

Fase de bonus - en el fin de la primera fase, no toques a Gogo Dodo de inmediato. Saltalo, seguí adelante y encontrá un pequeño círculo colorido que da acceso a una fase de bonus genial.

ECCO THE DOLPHIN

Passwords - si andás medio atascado con este game que tiene una visual que parece un documental de Jacques Cousteau, tranquilizate. Anotá estos códigos.

The Undercaves - UYNAINCC
The Vents - FKWLACCA
The Lagoon - NDRBRIKR
Ridge Water - HYAUGFLV
Open Ocean - FNCQWBMT
Ice Zone - DWFFZBMV
Hard Water - QGDJRQLA
Cold Water - MCLFRQLW

REVENGE OF SHINOBI

Vidas Infinitas - es un código de Game Genie para que juegues tranquilo. Anotá:
ACTT-BA4Y & ACRT-BA32

SPLATTERHOUSE 3 / Namco			
Acción	16 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



Sangre, acción y estrategia. Splatterhouse 3 tiene todo esto y mucho más. Siempre con bastante sangre chorreando por las paredes. Namco se gastó toda en esta tercer versión de Splatterhouse. Los 16 Mega del cartucho no fueron usados en vano. Más ítems, más golpes, más misterios. El game más sangriento del año se pasa.

En este tercer (¿y último?) episodio, Rick tiene que salvar a su familia entera de los horrores de la Splatterhouse, un caserón embrujado hasta las manos. Su mujer (Jennifer) y su querido hijo (David) están en apuros. Rick, ¡al rescate!: ellos dependen de vos.

Super Rick

Si, el game está más largo y difícil, Rick también tiene poderes adicionales para enfrentar tanta sangre explícita. Al juntar algunos globos (orbs), aumentás su poder. Basta accionar su "power-up" para que Rick se convierta en Super Rick, un tipo con golpes poderosos. Sólo para que lo vayas saboreando: Super Rick consigue dar ese maravilloso pilón triple de Zangieff que le aplasta la columna a cualquiera. ¡Bestial es poco!

Al contrario de los dos primeros Splatterhouse, este game no es lineal. Podés completar las fases de la manera que prefieras, pero con una condición: llegar al jefe y destrozarlo pedacito a pedacito. Para que te orientes bien, apretá Start y echá un vistazo al mapa.

Terror clase A

Si encontrás que toda esta chanchada de sangre y gusanos es una idiotez antihigiénica, hacé la tuya y buscá otro juego. En su defensa, digamos que Splatterhouse 3 es un game lleno de sangre, pero con mucha acción. Golpes buenos, enemigos malvados y jefes insistentes ofrecen un juego completo.

Los gráficos son un capítulo aparte. Detallado, macabro, y sádicamente chistoso, el aspecto visual del game es uno de los mejores que hayan aparecido en Mega. El sonido también es copado: musiquitas de terror con un clima muy especial. Splatterhouse tiene sólo un problema: seis fases. El game es tan bueno que si tuviera 20, no llegaría a cansar. Andá a buscar esta pequeña maravilla de Namco. Y que tengas unas excelentes noches de horror.

ARMAS AUXILIARES

Rick también puede reventar a sus enemigos con algunas armas. Espada, cuchillo, bloque de cemento, bate de béisbol y hacha son algunas de las mejores.

PASSWORDS

FASE 2	REISOR
FASE 3	ETLUB
FASE 4	TEKROH
FASE 5	RUATNC
FASE 6	PHENIX

GOLPES

Rick tiene varios golpes buenos. Aquí van los más copados.

RICK NORMAL



GIRATORIA
A + B

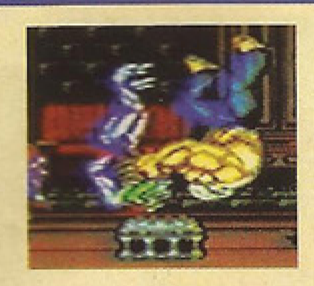


CABEZAZO
Apretá A cerca del enemigo



ARROJAR
Apretá Direccional + A (de cerca)

SUPER RICK



PILON TRIPLE
↑ + B



VOLADORA
B, A + Direccional



MULTIBRAZOS
A + B

Un dato: para que el pilón funcione mejor, tirá un puñetazo para desarmar la guardia del adversario y mirá qué pasa.

ITEMS

CORAZON	recarga energía
ESFERA AZUL	aumenta POWER
LIBRO	vida extra

FASE 1

Jennifer tiene un gusano indescriptible en las entrañas de su cuerpo. ¿Nada romántico, no?

JEFE



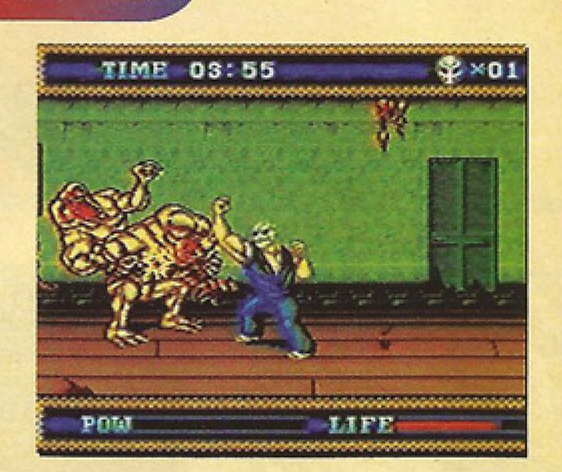
Aparece con una persona en el ángulo de la pantalla y gira encima tuyo. Agarralo de lado.



De ahí, pierde la cabeza y una mano chorreante sale de adentro de ella. ¡Meta voladoras con él!

FASE 2

Comenzás en la linda galería del segundo piso. De ahí, entrá en la casa y a meter palos.



El jefe de la primera fase volvió en dosis doble. Acorralalos en un ángulo y dales golpes sin parar.

JEFE



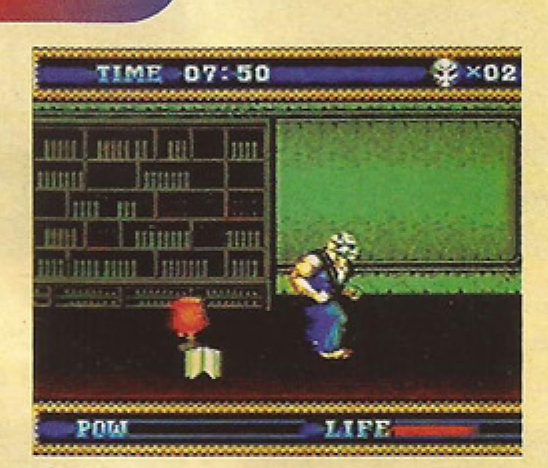
Saltá las anguilas y el jefe aparecerá. Es un tipo extraño: una larva horrible.



Salen gusanos de su cabeza. Acorralá al jefe en el ángulo y dales puñetazos continuos. Es simple.

FASE 3

La sangre continúa chorreando por las paredes. La escena más impactante se desarrolla en el cuarto de David.



Estos objetos no quitan energía, mientras no los saltés. Esquivalos en zigzag y no saltés jamás.

JEFE



Este jefe es la mejor parte del game: un inocente osito de peluche. No te duermas y reventalo.



¡Sorpresa! El osito se convirtió en fiera, con garras y todo. Cuando abra la boca, sé rápido y metele una voladora.

FASE 4

Lucha a muerte, terror total. La Dark Stone destruye la paz de la mansión. Encontrala para que todo vuelva a la normalidad.

JEFE



Un lindo cristal con un ser amarillo y negro aparece delante tuyo. Esquivalo.



Quedate bien en medio de la pantalla y apretá A+B para acabar con esta criatura que muerde. ¡Grr!

FASE 5

Esta porquería de Dark Stone no da sosiego. Buscá vidas extras por todos los rincones.

Usá el pilón triple para acabar con este dúo dinámico y conseguir un reluciente corazón. Te será muy útil.



Entrá en este pequeño cuarto para tomar el libro azul y encontrar una vida extra. ¡Es lo más fácil de esta parte!



Estos fantasmas son muy astutos. ¡Y molestos! Acabá con ellos de a uno por vez y seguí adelante.

JEFE



El quinto jefe es un tipo extraño, con un neón azul. Atacalo de cerca, esquivándolo siempre.



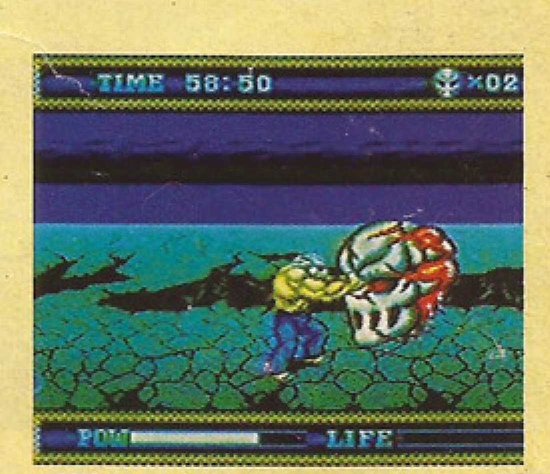
El tipo te tira un cerebro encima tuyo (!?!). No te asustes y tirate contra él.

FASE 6

Justo ahora que esperabas unas locuras... decepción. Esta fase es de un jefe solo.



Acabá con él usando el pilón. Llegá cerca, bien cerca. Sé rápido y reventalo con pilones.



¡UAU! Una calaverota que aparece y desaparece. Usá tu instinto para saber qué hacer con ella. ¡Buena suerte!

Vos sos Galahad, hijo del caballero Lancelot, famoso guerrero que protege al Rey Arturo. Pero Miragom Cimmerian, un hechicero grande y poderoso, robó un montón de objetos valiosos y raptó a la princesa. Tu misión es rescatar todos los bienes robados y a la hijita del Rey Arturo. Este es el desafío de esta nueva presentación de Sega.

Digamos desde ahora que el game no decepciona: tiene un buen desafío, gráficos y sonido copados.



Fases Picaditas

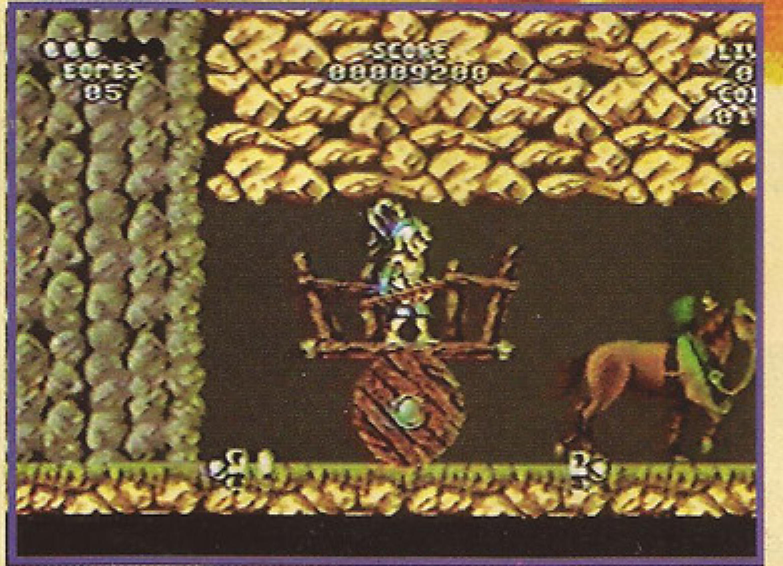
El juego sólo tiene 3 fases, pero están muy subdivididas. Y el volumen de ítems que hay que juntar es impresionante: ¡llevá mochila! Acompañá el game hasta el final, con los passwords. Tené cuidado para no perderte.



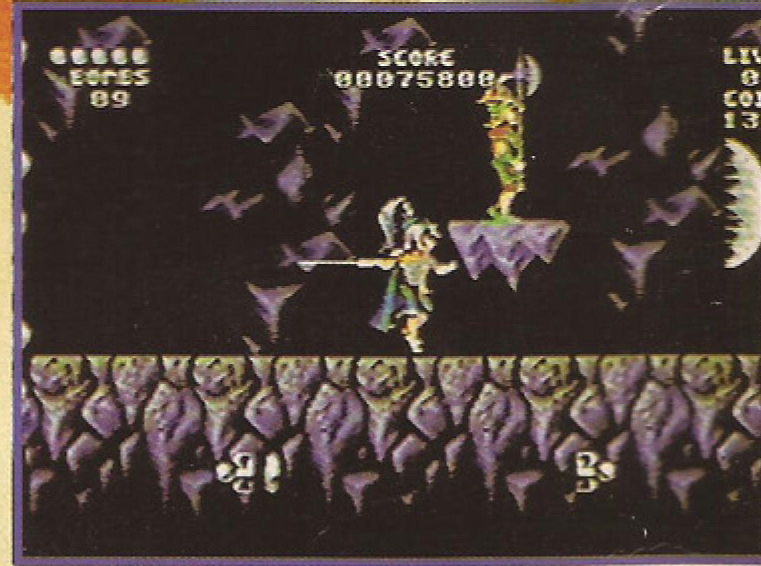
Fase 1

En esta fase, tenés que juntar una llave, una corona, un huevo de araña y un arco y flecha. Todos estos objetos están dentro de cavernas. No te olvides de agarrar las llaves de las puertas antes de entrar.

En la etapa 1-1, fijate que hay varias entradas en las paredes: una de ellas da acceso a una caverna. Es ahí donde vas a encontrar la llave. Para salir, elegí el portón. En la subfase siguiente, tomá la corona dentro de otra caverna, donde también hay una vida extra escondida. Atención con la cascada y con las lanzas que salen del suelo. En la etapa 1-3, dentro de la caverna, reventá a las arañas gigantes y agarrá el huevo de araña.



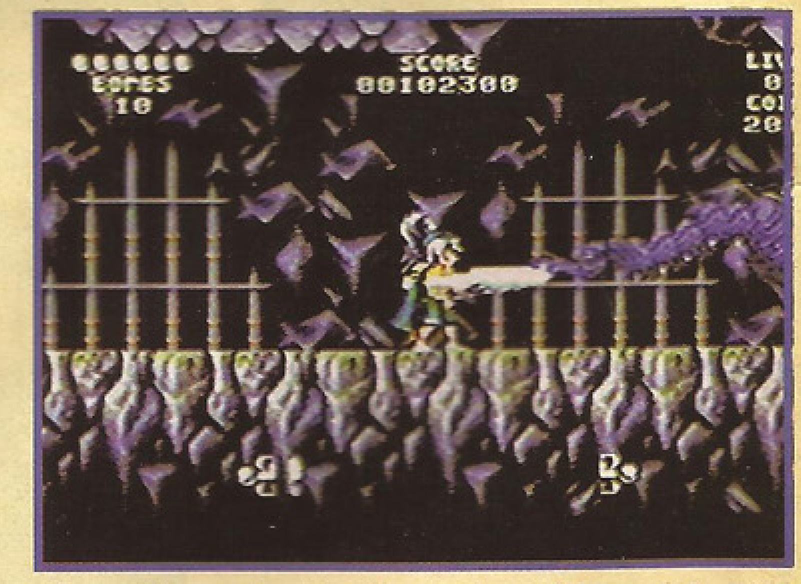
Al aparecer este carro, subite y dejá que te lleve.



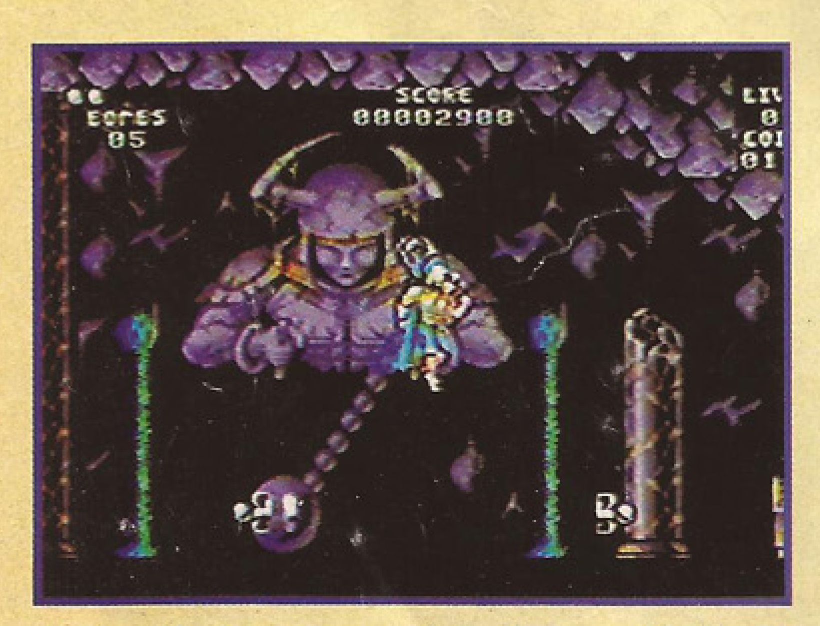
En la etapa 1-5, reventá a este guardia y tomá el anillo del rey.



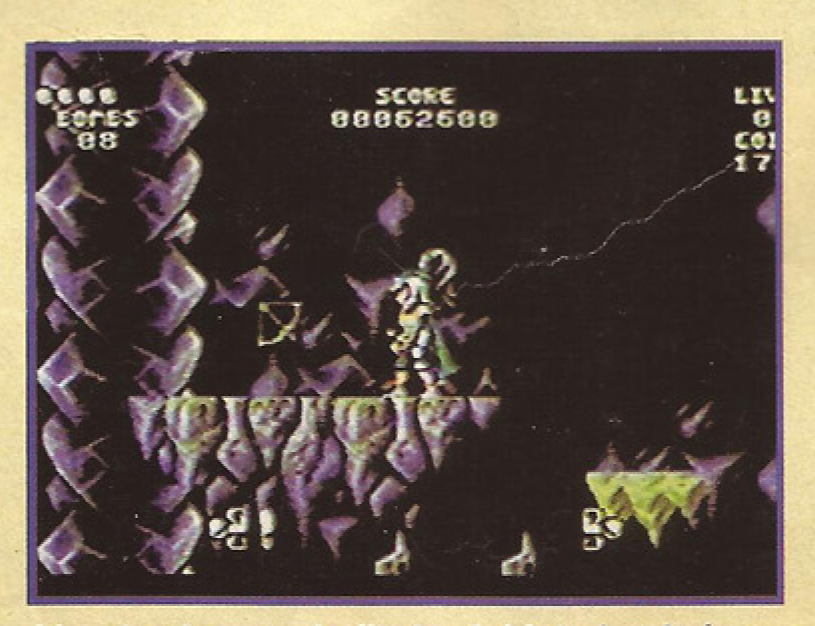
Caé en este agujero, tomá una vida en el baúl, y otra reventando al dragón que está en el fondo.



Reventá a este dragón de la subfase 1-6, pero no avances mucho. Después de haberlo vencido, agarrá el diente del dragón.



Dentro de la caverna de la llave, cuidado con estos péndulos.



Llevate el arco y la flecha del interior de la caverna de la subfase 1-4.



Terminá con esta araña reina, reventándole primero la cara y, después, el rabo y la barriga.

Fase 2 (password: ZXSP)

En esta fase, tenés que agarrar un amuleto (en la subfase 2-1), un pergamino (en la 2-2), una máscara (en la 2-3), un cráneo (en la 2-4) y una daga (en la 2-5). En la etapa 2-7, hay una fuente de dinero en el suelo. Quedate encima y juntá 9.998 gold coins (monedas de oro). En la pared del desfiladero debajo del jefe de esta última subfase, hay un pasaje lleno de cajas y un negocio.



En el templo de la etapa 2-3, empujá esta estatua y descubrí un pasaje que lleva hasta la máscara.



Para proseguir tu misión, empujá la segunda piedra hacia la derecha.



En la subfase 2-2, pasá por este comercio y comprá la espada Lion Blade por 3.000 gold coins.



Eliminá al Rey de las Serpientes en la fase 2-4 y tomá el cráneo.



Para terminar la fase, reventá a este gatazo. Si te toca, adiós vida mía!

Fase 3 (password: LVFT)

En la última fase del game, vas a tener que arreglártelas para encontrar el libro mágico, un cetro, un cáliz, un brazalete de plata, otra máscara y un corazón. Y, también, para encarar el duelo final con el mago Miragom Cimmerian.

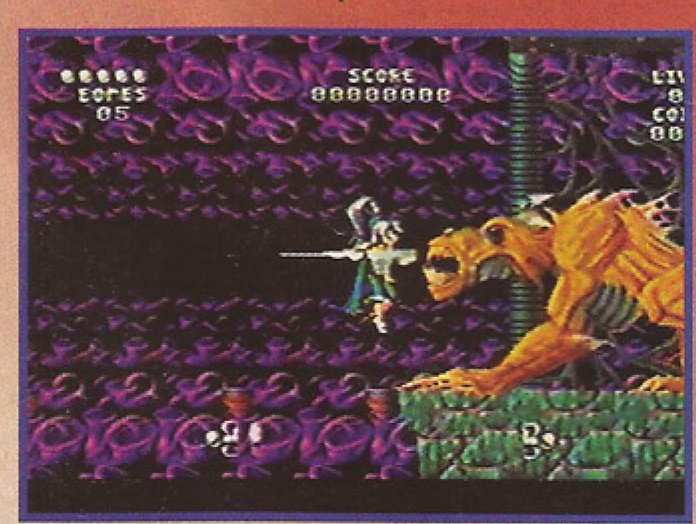
No abras la primera caja que aparece, pues hay una calavera fatal en ella. Tomá el libro mágico más al frente. En la subfase 3,2, tenés que tomar el cetro. Escalá los muros del castillo y quedate atento con las estatuas con dos brazos. Aparecen hasta lemmings en la 3-3: ayudalos a escapar, claro, reventando la piedra que impide el pasaje de estos roedores. Entonces, encontrá el cáliz en esta etapa. En la 3-5, reventá a los dragones-babosa y tomá la otra máscara especial.



Dejá estas tres palancas en posición horizontal para que puedas cortar camino a la hora de encontrar el portón.



El brazalete de plata está en el tope derecho de la etapa 3-4.



Reventá otra vez a este felino gigante y tomá el corazón.



Acabá con Miragom y salvá a la princesa. El mago te tira unos fueguitos, pero es refácil!

GALAHAD
Electronic Arts e Psygnosis
Aventura | 8 Mega | 1 jugador

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

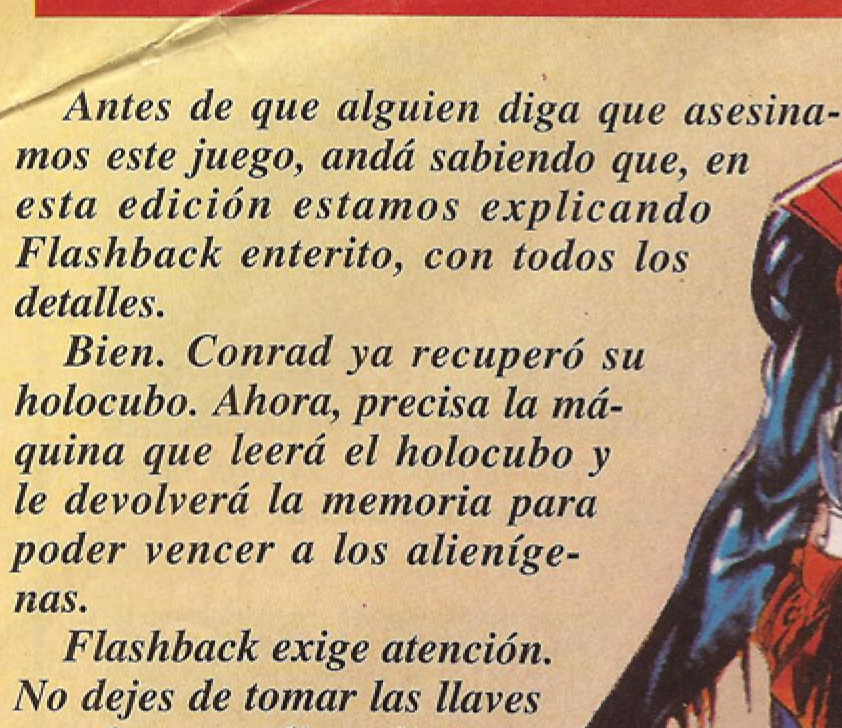
GALAHAD TIENE TRES NIVELES DE JUEGO: TRAINNING, NORMAL Y HARD

COMANDOS

A	golpe de espada/ carga energía de la espada
B	salta
↓	entra en puertas

HAY VARIOS NEGOCIOS DE VENTA DE ARMAS. LA MEJOR ESPADA ES LION BLADE Y LA MEJOR ARMADURA ES LA MAGE ARMOUR.

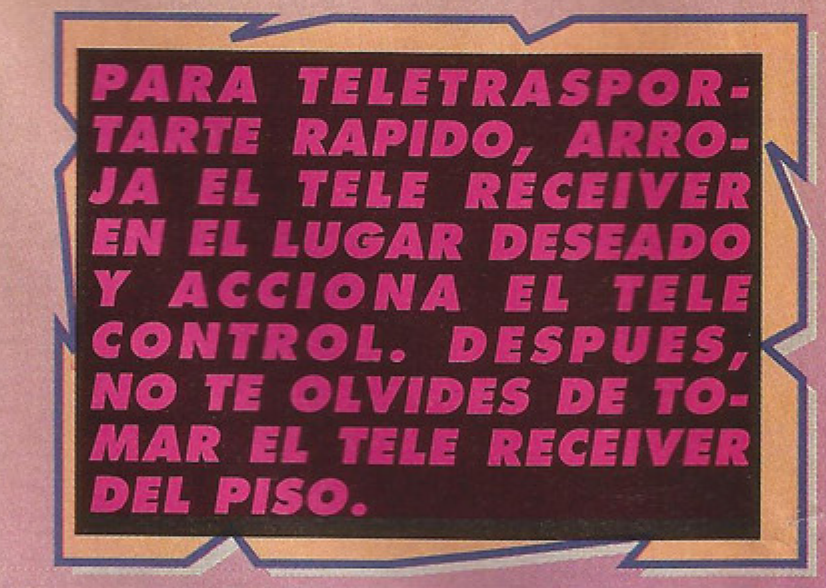
FLASHBACK



Antes de que alguien diga que asesinamos este juego, andá sabiendo que, en esta edición estamos explicando Flashback enterito, con todos los detalles.

Bien. Conrad ya recuperó su holocubo. Ahora, precisa la máquina que leerá el holocubo y le devolverá la memoria para poder vencer a los alienígenas.

Flashback exige atención. No dejes de tomar las llaves que los guardias eliminados dejan caer. Y en los pasajes estrechos, tomá los ítems y salí rodando. No cambies de pantalla corriendo: si caés en un agujero, vuelta al comienzo de la fase o al punto en que paraste la grabación. Estudiá ahora los trucos de cada fase hasta el final.



PARA TELETRASPORTARTE RAPIDO, ARROJA EL TELE RECEIVER EN EL LUGAR DESEADO Y ACCIONA EL TELE CONTROL. DESPUES, NO TE OLVIDES DE TOMAR EL TELE RECEIVER DEL PISO.



FASE 2 NEW WASHINGTON

Tenés que conversar con un tal de Ian: es el tipo que tiene una máquina capaz de leer el holocubo y recuperar tu memoria. Después, descubrís que tenés que ir a América y buscar a un tal Jack. El mismo te manda a gastar 1.500 credits para comprar una entrada para el show de TV de la Death Tower. ¡Y eso te va a dar mucho trabajo!

Andá a Africa a conseguir permiso de trabajo (Work Permited). Volvé a Europa en el subterráneo y encontrá las terminales, cada una indicando una trampa. Hacé las tareas al lado, en la secuencia, para conseguir 2.000 credits. Vas a tener que volver a New Washington y comprar el ingreso a la Death Tower con Jack.



Tomar una caja (Parcel) en Asia y entregarla a una agencia de turismo en Africa;



Llevar a un ricachón africano hasta la parte inferior del Area Restringida 2;



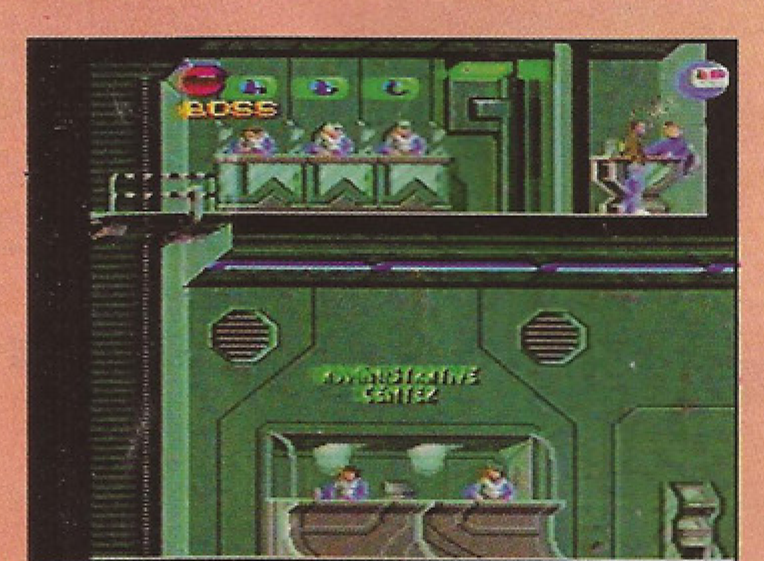
Reventar a dos cyborgs con defecto en América. Conversar con un policía para saber cómo hacerlo;



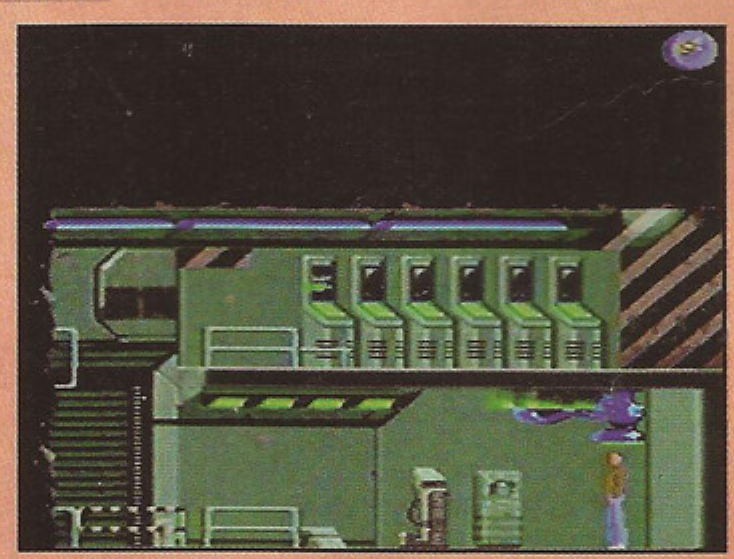
Tenés un minuto para arreglar un generador de New Washington. Usá el Terminal Card al llegar a la sala principal;



Eliminar unos mutantes en Europa.



En el Centro Administrativo africano, dales la Id Card a cambio de la Work Permited.

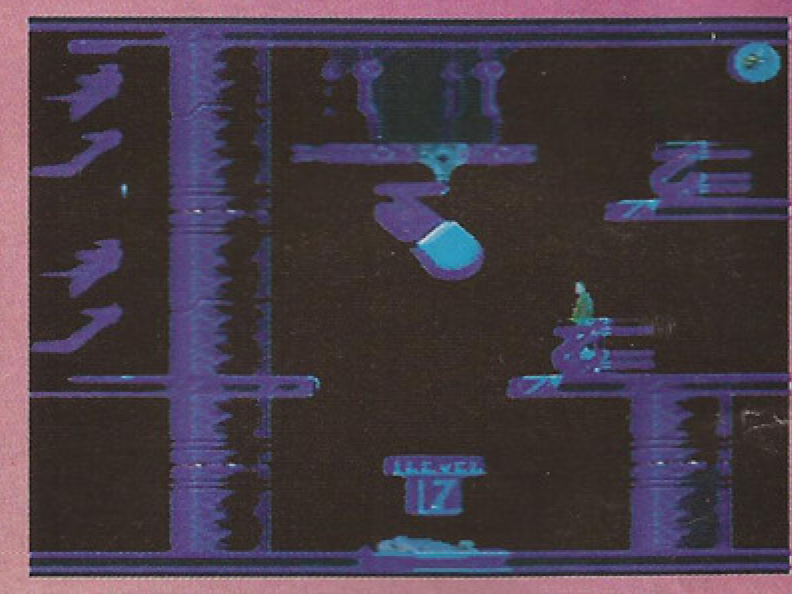


Para llegar al generador de la misión 4, utilizá este teletransportador azul.

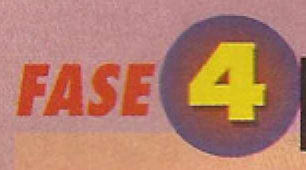
FASE 3 DEATH TOWER

Para llegar al generador de la misión 4, utilizá este teletransportador azul.

Fuiste a parar al programa de TV de la Death Tower, donde tu misión es llegar vivo al tope de la torre. ¡Notá que la principal atracción del programa sos vos! En total, son ocho pisos. Tirales a las bombitas flotantes que te persiguen. Al final del programa, recibís el pase para ir hasta la Tierra.



Le disparaste al cyborg y está caído. Cuidado: sólo está fingiendo estar muerto.



FASE 4 EN LA TIERRA

Al comienzo, dale los papeles a la recepcionista. Andá reventando a los enemigos que usan chorros propulsores. Al entrar en la base, reventá al primer cyborg, tomá un ascensor y encontrá una llave que está a la izquierda de la lámpara.

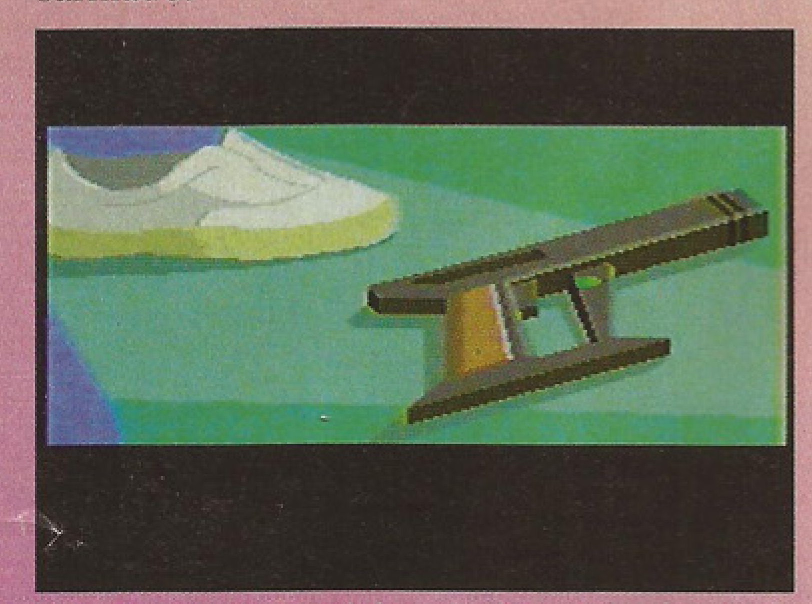


Usá este vehículo para proseguir en la misión.

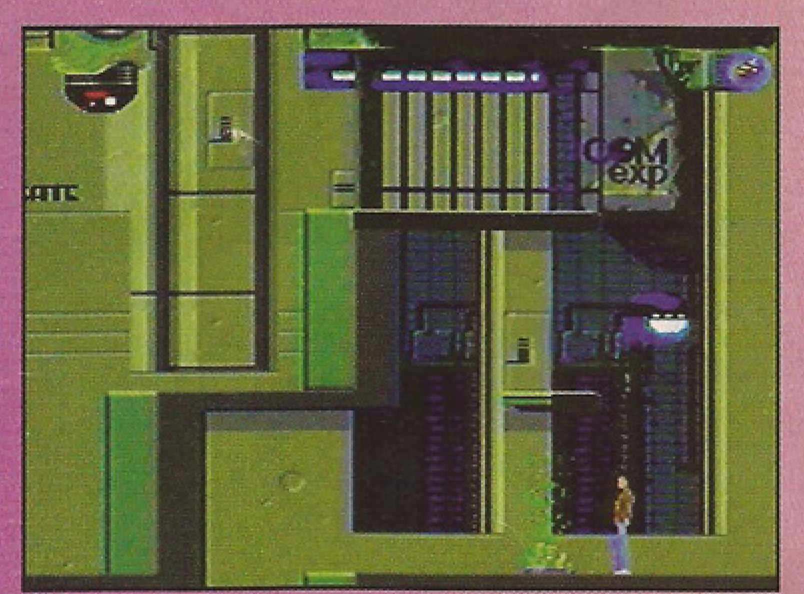
MEGA

FASE 5 PRISION

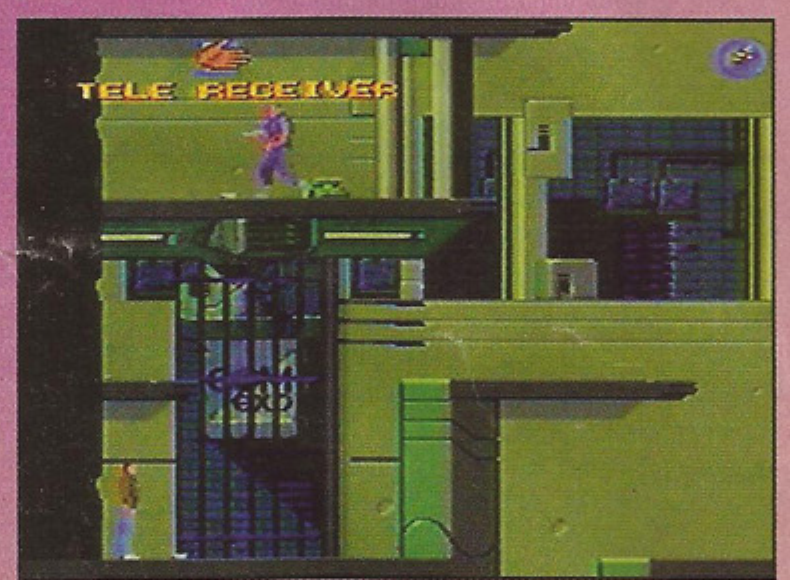
¡Fuiste hecho prisionero por los extraterrestres! Y te dejaron la puerta de la celda abierta, pero estás momentáneamente desarmado.



Tomá esta pistola del suelo, cerca del Save.



Observá la secuencia de la llama para subir sin quemarte.

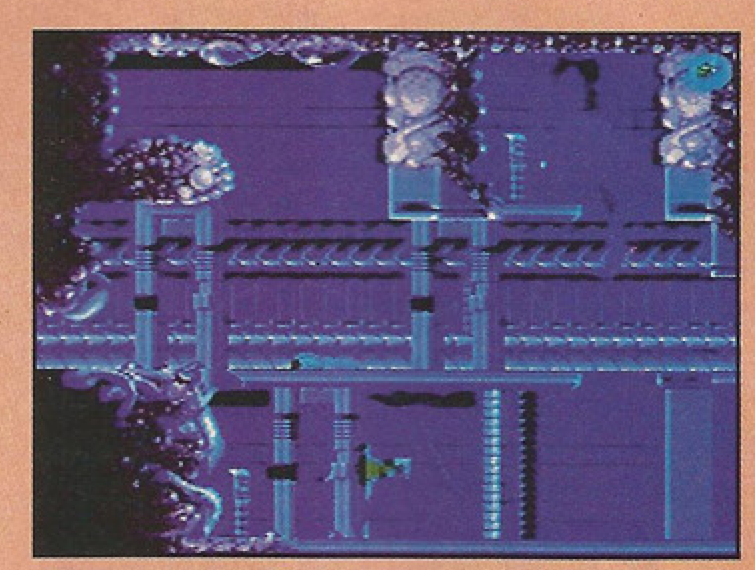


Tu meta es tomar el Tele Receiver o el Tele Control.

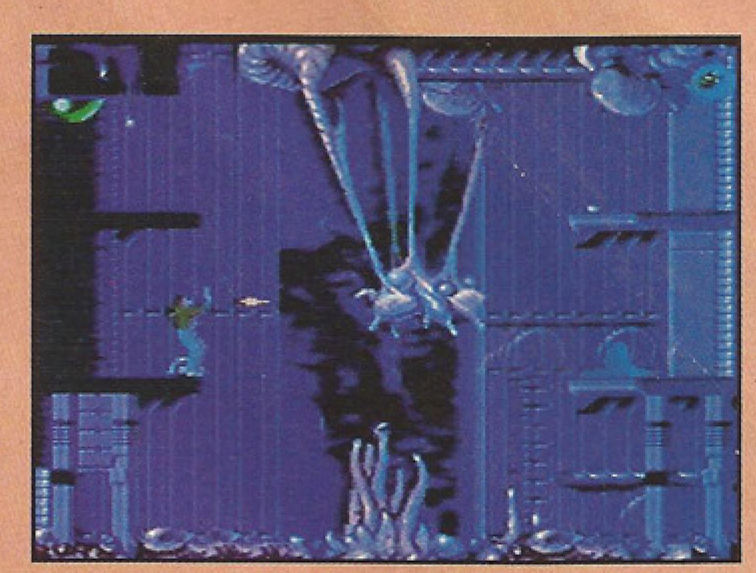


FASE 6 PARADISE

De Paraíso, esta fase no tiene nada. Es donde vos te enfrentás al jefe de los alienígenas. Y, enseguida, tenés que hacer explotar el planeta.



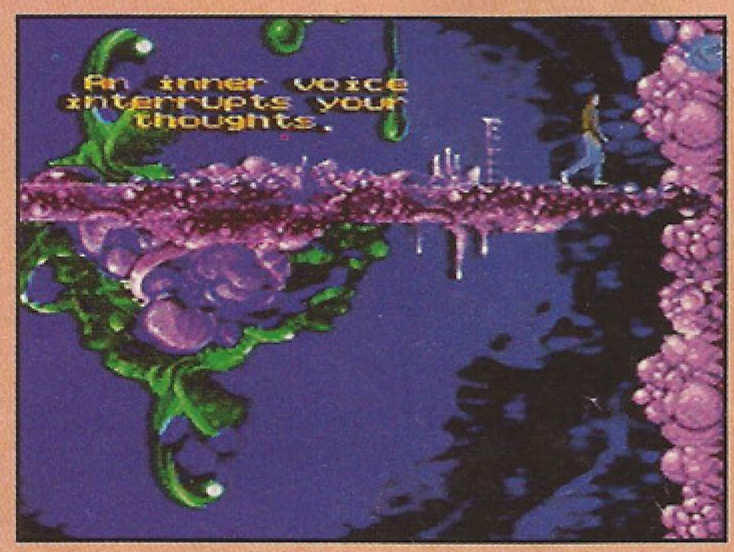
Para tomar la Atomic Charge, dale culatazos a la puerta de abajo y juntá el ítem del tipo caído.



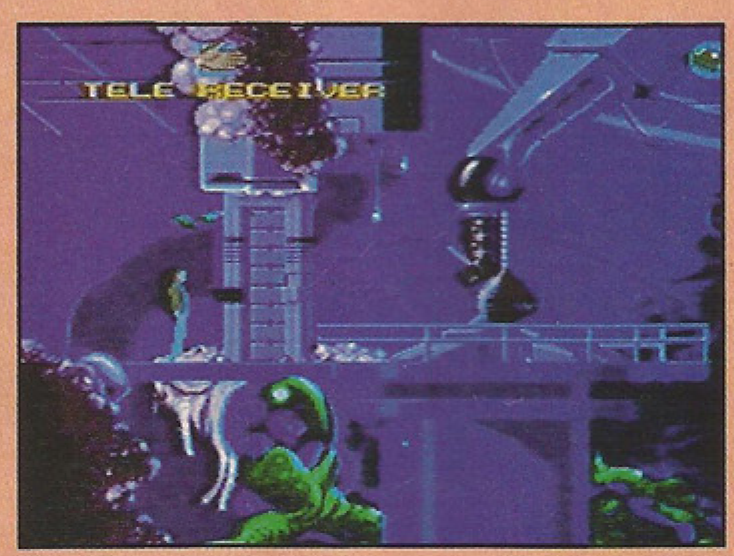
En la lucha final, diparale un tiro a cada bola del jefazo. Cuidado con sus secuaces gelatinosos.



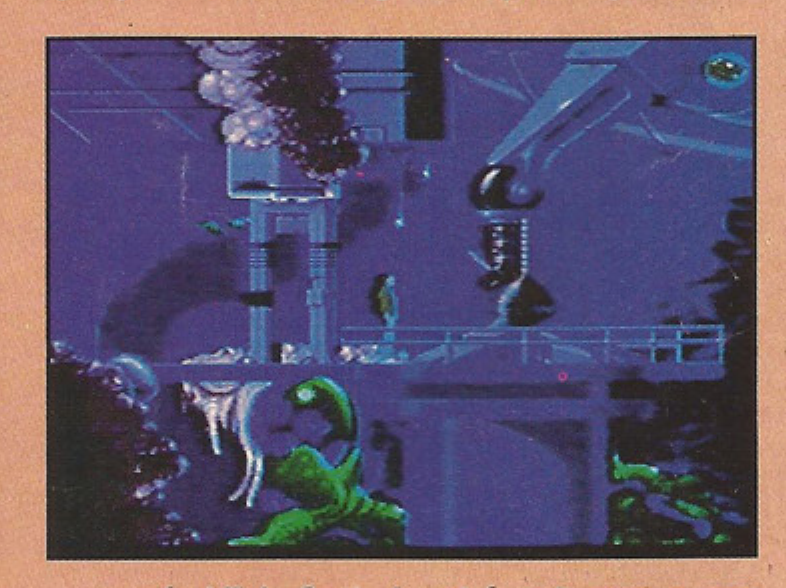
Disparale a este cerebro, que pertenece al jefe alienígena.



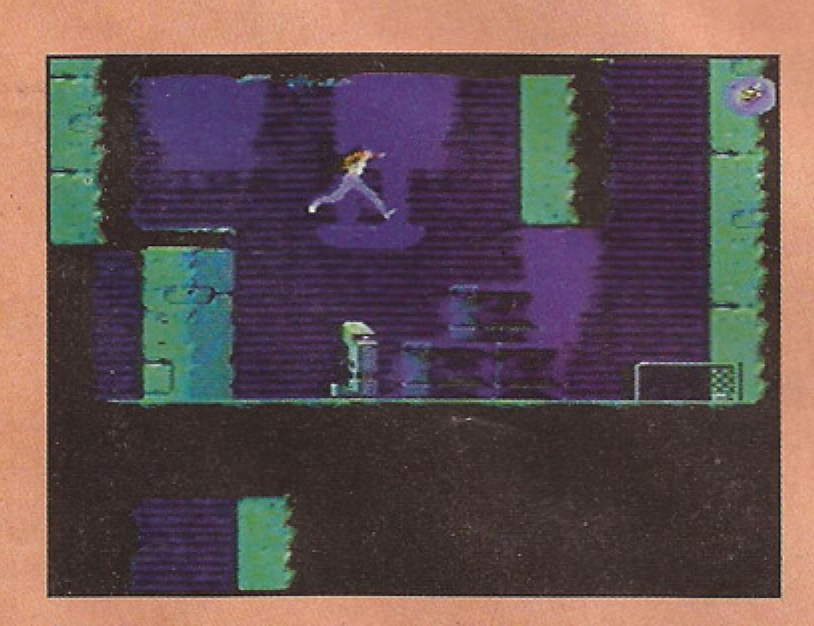
Luego reventar al jefe, seguí hacia la derecha y dejá la Atomic Charge en el piso superior...



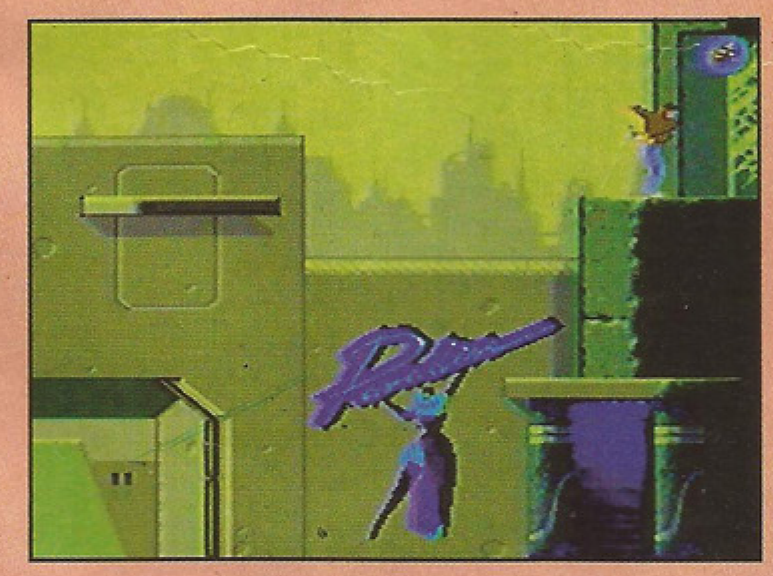
Dejá el Tele Receiver cerca de tu nave para ganar tiempo en la fuga.



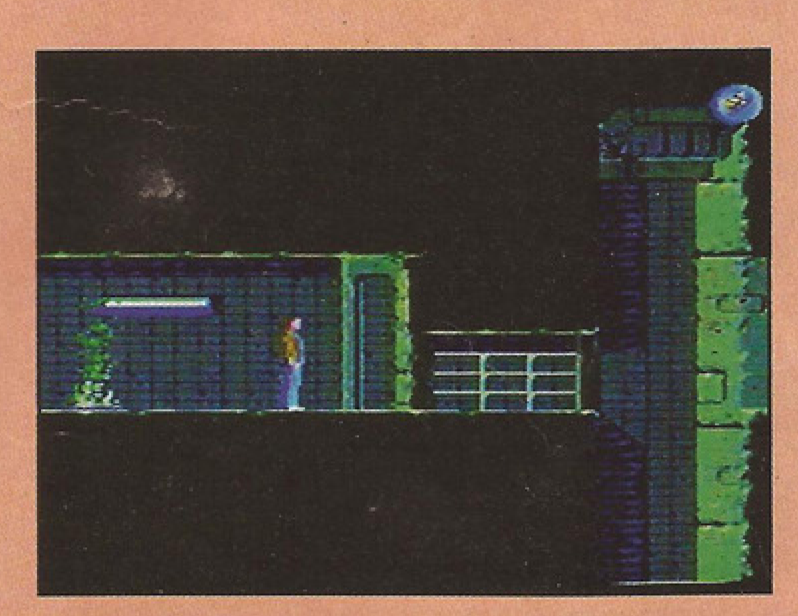
...y usá el Tele Control, entrá en la nave y escapá a toda máquina del planeta que va a estallar.



Subí la pared y da un salto hacia la araña: aparece un pasaje secreto bajo la pared. Tomá el ascensor.



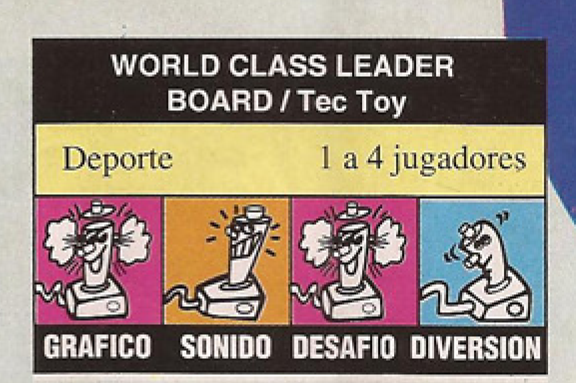
No hay otro modo: saltá en la 1ª, en la 2ª y en la 3ª plataforma y rompé el vidrio para entrar en la base.



En este corredor, escapá a mil por hora de esta antorcha...

WORLD CLASS LEADER BOARD

El golf es un deporte relativamente poco conocido en Latinoamérica; generalmente se lo practica en clubes cerrados en las zonas periféricas de las grandes ciudades. En el resto del mundo, la historia es un poco diferente: además de los EE.UU. y Japón, Australia, Gran Bretaña y los demás países europeos tienen ya una tradición en este deporte. Ahora, Sega le está dando una ayudita a la popularización del golf, presentando un game que fue desarrollado por Access para micros patrón PC en 1991.



Famosos en PC

A pesar de no ser muy populares en las consolas domésticas, los games de golf tienen gran éxito entre el público que gusta de los deportes para computadora. Nada más que para darte una idea, la propia Access acaba de presentar Links 386 Pro, el primer game que sólo puede jugarse en monitores de alta definición (SVGA). El game está siendo considerado el mejor del mundo por las revistas especializadas. O sea: de golf, Access entiende... y mucho. La traducción del WCLB para Master no es fiel al game original, pero presenta varias cualidades.

Hasta cuatro jugadores pueden disputar un campeonato, entrenarse o aprender a tirar la bola bien lejos. La opción "Play the Game" representa el campeonato, la "Putting green" es el entrenamiento de puntería y la "Driving range" sirve para mandar la pelota lo más lejos posible. Las dos últimas sirven sólo como aperitivo. Es en el campeonato que la cosa va de verdad.

Medidas Inglesas

Además de ser casi desconocido para la muchachada de estos pagos, este juego de golf tiene un problemita más: el game utiliza el sistema de medición inglés, empleado también en los EE.UU. Entonces, nada de metros o centímetros: está todo en yardas y pies. Sólo para complicar, ¿no?

Tal vez no te guste WCLB, pero es probable que a tu papá le encante. Golf es un game poco movido, casi sin acción. Con seguridad vas a extrañar los scrolls alucinantes, tiros locos y plataformas invisibles. No queremos engañarte...el golf es así. Pero, antes de rechazar este juego, da una jugadita. Tal vez te sorprendas.

EL OBJETIVO DEL GAME ES COLOCAR LA PELOTA EN LOS HOYOS INDICADOS (POCITOS) CON EL MENOR NUMERO DE GOLPES POSIBLE.

ELEGI UNO DE CUATRO CAMPOS DE GOLF: ST. ANDREWS, GAUNTLET, DORAL Y CYPRESS CREEK. EL DORAL ES EL MAS LINDO.

EL GAME TIENE VOCES DIGITALIZADAS. ¡QUE SOFISTICACION! ¡LO MAXIMO!

ORIENTATE

Para no sentirte perdido, aquí va un resumencito de las principales mañas y reglas de este deporte.

HOLE: es el hoyo. Identificá qué hoyo estás jugando en el ángulo derecho superior de la pantalla.

PAR: es el número de golpes que tenés para colocar la pelota en el hoyo sin perder puntos. Si el par es 4 y vos necesitás cinco golpes para embocar la pelota, podés decirle adiós a un punto.

PUNCH: es la jugada que tenés que usar para conseguir efecto.

CLUB: es el palo. Hay varios tipos de palo. El PW es de madera fina, ideal para jugadas cortas. El 91 es el más fuerte, indicado para golpes con todo.

HOOK: gancho. Es un golpe bueno para que la pelotita vaya lejos.

SLICE: da un efecto genial con esta jugada. Es un golpe débil.



Usá un palo tipo W para jugadas como ésta. ¡Da un toque leve en la pelotita y festejá!

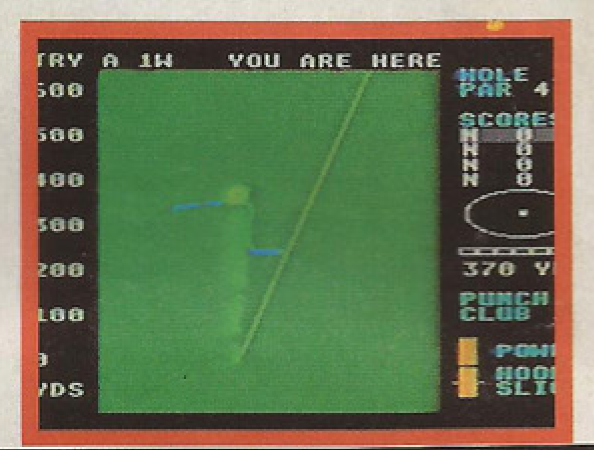
TABLA DE CONVERSION

No te sientas perdido. Anotá:

1 pie = 30 cm. 1 yarda = 3 pies = 90 cm.

Visiones del Campo

Hay cuatro tipos de visión del campo: normal, derecha, izquierda y aérea. Apretá 2 para acceder a las opciones de visión y 1 para elegir la que prefieras.



La visión aérea es buena para hacerte un mapa del circuito en tu cabeza. Atención a las partes azules: indican agua en medio del camino.



Da un buen golpe a la pelota para poder pasar con todo por encima de toda esta agua. Dale bastante efecto, si no chau. Entrenate para no pasar vergüenza...



Esquivá los árboles para progresar en el game. Una bola en los árboles es el mayor atraso de tu vida. ¡Desastre total!

LAND OF ILLUSION

En una edición anterior pasamos en limpio Land of Illusion hasta la fase 11. Ahora, te pasamos el resto del juego, una de las mejores apariciones de Mickey en videogames.

Fase 13 - Island

Con los ítems semilla de habas y zapatos mágicos en las manos, andá hasta la isla y tirá la semilla en el agujero. Tomá la llave de la parte superior del tronco de habas para entrar en el phantom's castle.



Este es el agujero donde vas a tirar la semilla de la planta de habas.

Fase 12 - Sandle castle

Es una fase que comienza con arenas movedizas y mucha agua. Cuidado con las medusas, porque pueden hacer fuertes descargas eléctricas. Después de haber vencido al cangrejón, el Pato Donald entregará la semilla de haba.



Levantá o bajá estas flechitas para abrir o cerrar puertas.



Colocá el barril con "M" sobre el primer chorro de agua para facilitar el pasaje.



Para reventar a este cangrejo, agachate al pasar las bolitas y tirale barriles cuando esté con las garras hacia abajo.

PHANTHOM'S CASTLE

Este es el castillo del final del juego, donde tenés que vencer a la bruja. Paciencia y cautela, ¿OK?



Empujá el clavito y tomá la llave, usándola después del laguito de lava.



Empujá este otro clavito para transformar el lago de lava en agua.



Antes de entrar en el agua y bajar, volvé por el corredor de la izquierda y tomá una llave.



Para tomar estos dos bloques, dale un cabezazo en el clavo que está en el lado opuesto.



Escapá de la puerta hasta el fin del corredor, donde tenés que acertarla una vez. Entrá en la puerta después que se vuelve inmóvil.



Para reventar a esta hechicera, acertale por detrás y cuidado con los tifones, bolas de fuego y rayos.

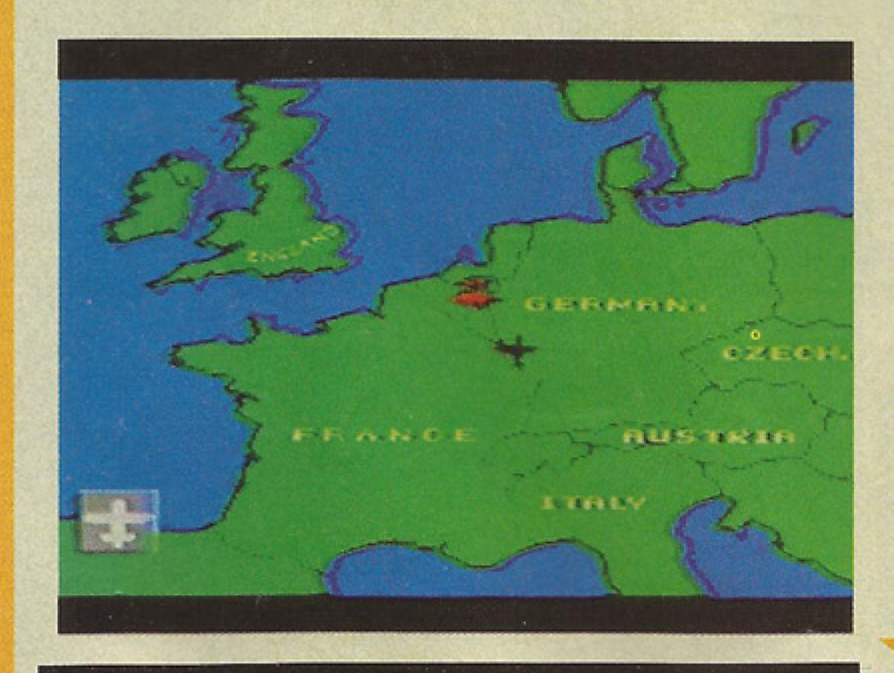
ACE OF ACES

Hasta el Master System entró en la moda de los simuladores de combate aéreo. El aspecto visual y los recursos sonoros de este game son muy limitados pero, en compensación, la U.S. Gold se gastó bastante en darle realismo. Piloteando tu avión B-38, muy usado en la segunda guerra mundial, podrás controlar cosas como ruta, velocidad, potencia de los motores o movimiento de los flaps. Es mucho más complicado que pilotear After Burner, por ejemplo.

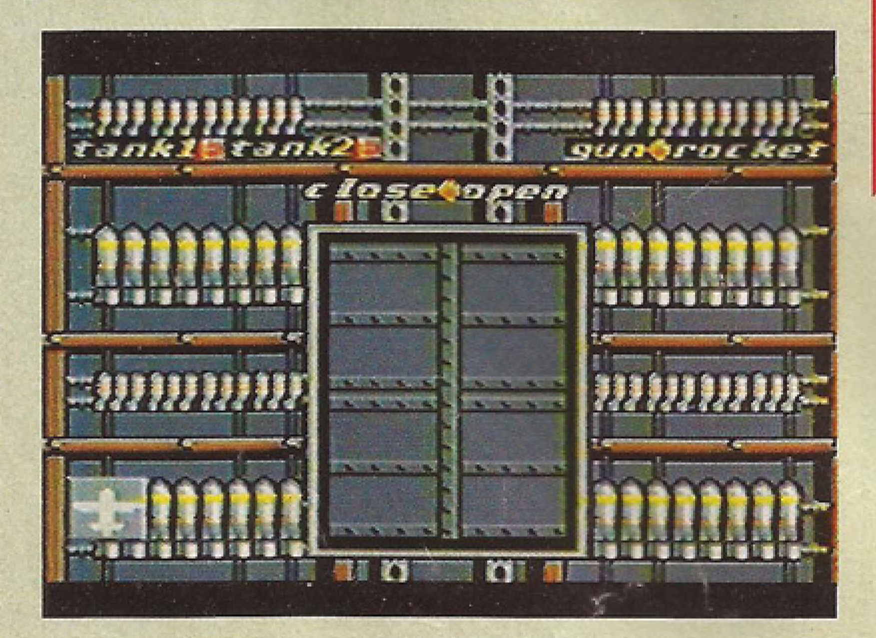
ACE OF ACES / U.S. Gold			
Simulador			1 jugador
 			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Las Misiones

Vos podés elegir tres tipos de misiones. En la Dogfight, el objetivo es destruir todos los aviones enemigos. Las misiones Train y U-Boat son de bombardeo de blancos terrestres. En estos dos casos, es muy importante orientarse por la brújula en el panel del avión y por el mapa proporcionado por el game. Para la misión de combate aéreo, tenés las opciones de armas gun y rocket. Para los bombardeos terrestres, están disponibles esas bombas grandes que hacen grandes estragos cuando llegan a destino.



Apretando los dos botones junto con ↑, el juego te muestra el mapa del territorio sobrevolado. Localizá tu blanco y trazá la ruta.



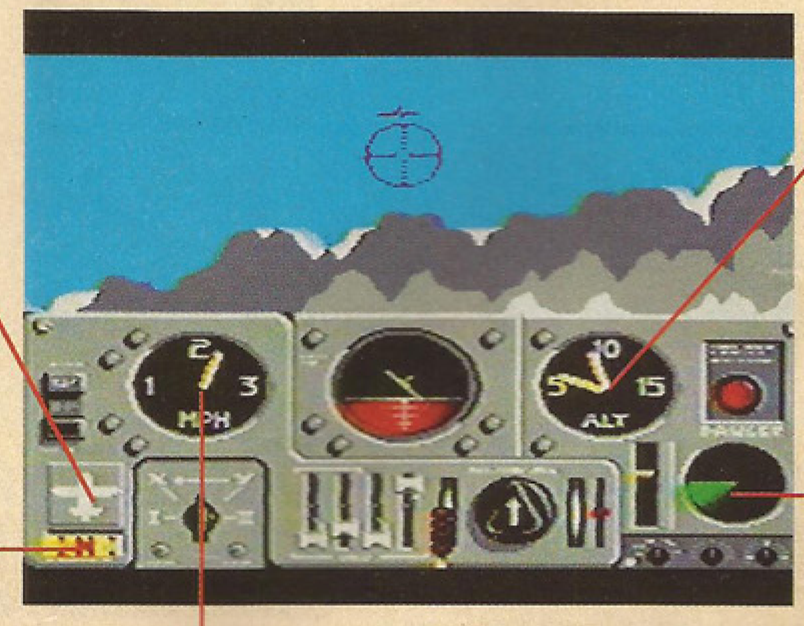
Apretá ↓ + 2 para que el juego te muestre el compartimiento de bombas de tu avión. Para elegir entre las armas gun y rocket, presioná el botón 1 y usá el Direccional hacia los lados. Hacé lo mismo para elegir el tanque de combustible (tank 1 ó 2) y abrir o cerrar la puerta de las bombas (close u open).

ENTENDIENDO EL PANEL

Ace of Aces trata de ser fiel a los simuladores de vuelo en los mínimos detalles. Uno de ellos son los tres ángulos de visión que tenés desde la cabina de tu avión: la frontal, la del lado derecho y la del lado izquierdo. Así, tenés más facilidad para localizar a tus enemigos. El panel de instrumentos en la visión frontal es diferente de los que aparecen en las visiones laterales. Ahora, es bueno saber cómo interpretar los instrumentos de los diferentes paneles.

PANEL FRONTAL

LOS INSTRUMENTOS DE ESTE PANEL SON SOLAMENTE PARA LECTURA



Indicador de daños *Muestra las partes del avión que sufrieron daños.*

Altímetro *Indica la altura del avión en relación al suelo. Cuando estás muy bajo, suena una alarma.*

Brújula *Mantené el ojo en ella para no salirte de la ruta. Al virar el avión hacia los lados, vos corregís la dirección.*

Velocímetro *Indica la velocidad aproximada.*

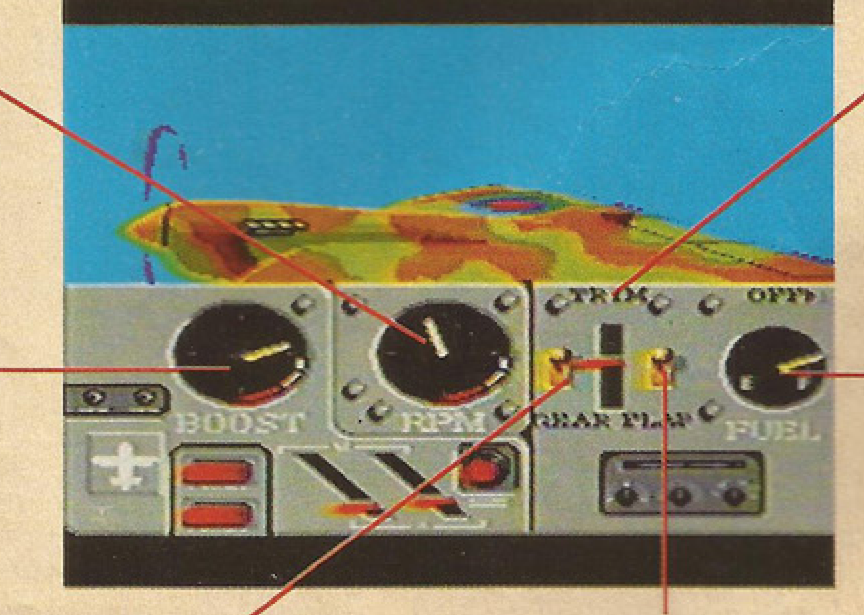
Radar *Prestale atención para ver cuando se acerca un enemigo.*

PARA ACCIONAR LA VISION LATERAL, APRETA 2 JUNTO CON EL DIRECCIONAL HACIA EL LADO DESEADO

PANEL LATERAL

LOS COMANDOS DE ESTE PANEL PUEDEN SER OPERADOS POR VOS. CON EL DIRECCIONAL, COLOCA LA FLECHITA ROJA AL LADO DEL COMANDO QUE QUERES MOVER. PARA DESLIZAR HACIA ARRIBA Y HACIA ABAJO LAS PALANCAS DE LOS CONTROLES, USA 1+ ↑ O ↓.





RPM *Controla la velocidad del motor.*

Trim *Controla el ángulo de dirección de la nave.*

Boost *Controla la potencia del motor.*

Fuel *Corta el combustible del avión.*

Gear *Tren de aterrizaje.*

Flap *Mueve los flaps del avión.*

MASTER

SUPER KICK OFF

Sega está presentando uno de los juegos predilectos del público que tiene Master System en Europa. Es Super Kick Off, un juego de fútbol lleno de opciones que promete hacer delirar a la muchachada.

En el game, disputás un partido simple o un campeonato entero. Los equipos vienen de Inglaterra, Francia, Alemania, Holanda, Suecia, España, Italia y Brasil (Argentina, bien gracias). Se puede jugar un campeonato regional o una Copa del Mundo. Lo más copado es que podés elegir entre siete lenguas diferentes: portugués español, inglés, alemán, francés, sueco y holandés. ¡Un verdadero diccionario de idiomas!

Control bien feo

Si Super Kick Off es una masa en las opciones, no se puede decir lo mismo de su jugabilidad. Tu jugador no consigue dominar la pelota. Solamente le das golpecitos hasta llegar delante del arco. Parece un metegol. ¡Re-feo!

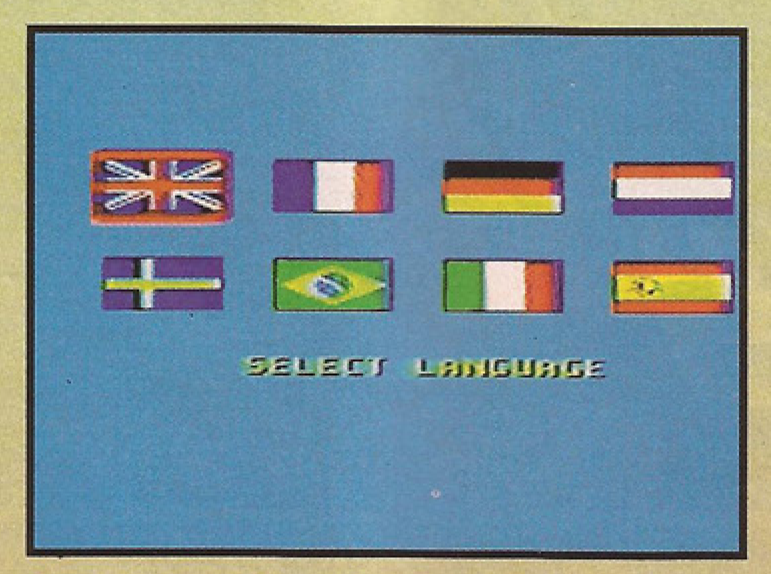
A pesar de este gravísimo defecto, Super Kick Off vale la pena jugarse. Principalmente para los que se especializan en games deportivos. Hacé pochoclos y juntá a tus amigos para un campeonato. Al final, todo game para dos jugadores es lo más divertido. Super Kick Off no es un gol de media cancha, pero tampoco aburre. ¡Patada inicial, man!



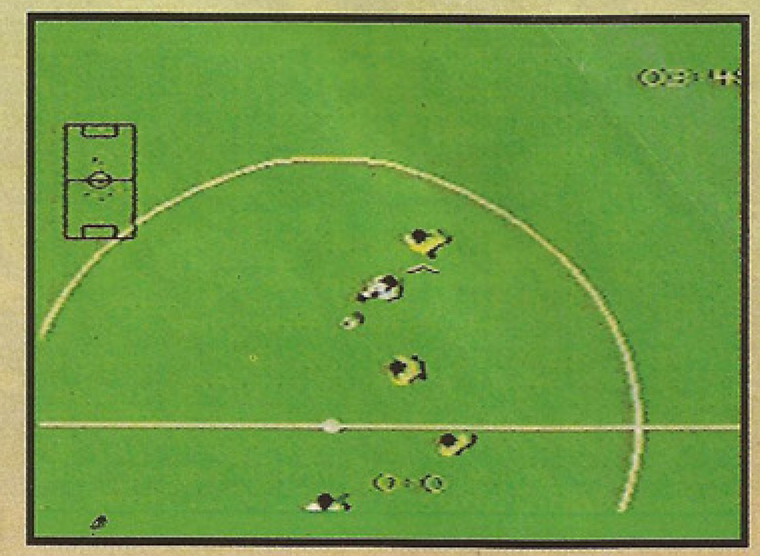
LA TACTICA ES IMPORTANTE PARA GANAR. ATACA CON EL CONOCIDO 4-3-3. SI EL EMPATE ES UN BUEN NEGOCIO, HACE 4-2-2. SOLO TENES QUE ELEGIR.

¡OPCIONES A PATADAS!

Podés jugar Super Kick Off como quieras. El campo puede ser normal, mojado, embarrado o sintético. Si querés, hasta puede haber un poco de viento. También podés elegir la velocidad de tus jugadores: rápida, lenta o normal. Estas opciones pueden cambiar mucho el aspecto de un partido...



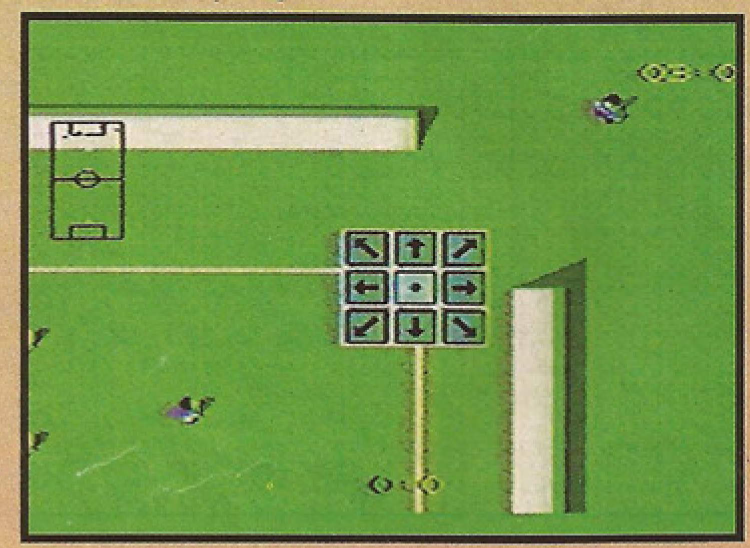
Opciones a rolete. Elegí una de las ocho lenguas seleccionando una bandera.



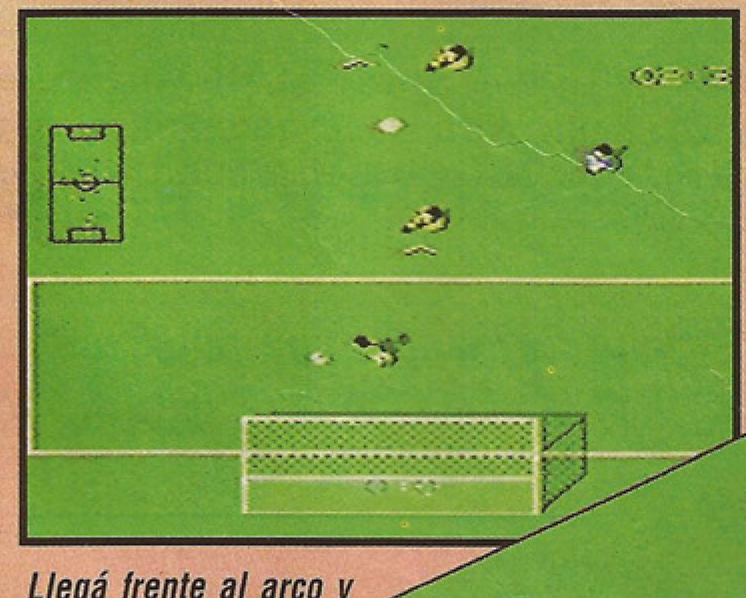
Para una gambeta genial, apretá 1 y 2 al mismo tiempo. ¡Ja!



Un uniforme copado es importante para un equipazo. Usá tu buen gusto para elegir los colores.

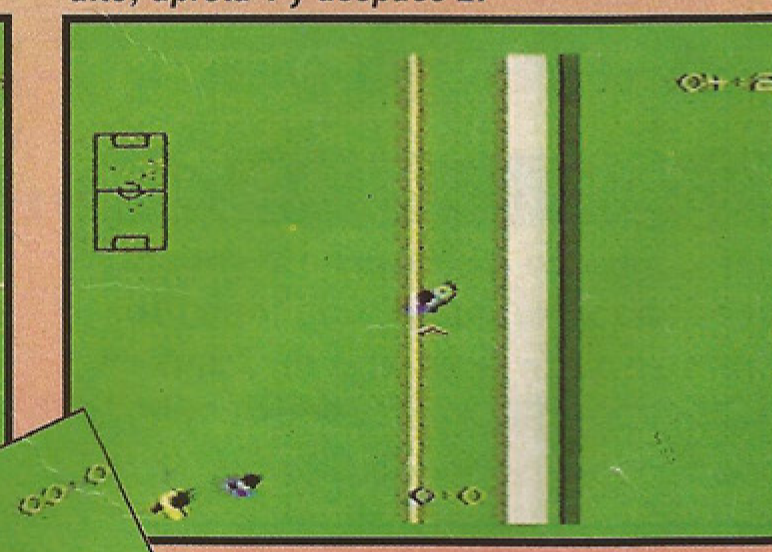


A la hora del corner, elegí la dirección que quieras dar a la pelota y apretá 1. Para tirar alto, apretá 1 y después 2.



Llegá frente al arco y apretá 2 para jorobar al arquero.

El arquero se mueve solo en la mayoría de las veces. Apretá 1 para accionarlo.



Es simple cobrar lateral. Basta usar el Direccional y apretar 1.

COMANDOS

1	patada baja
2	patada alta
1 2	gambeta

MASTER

FASE A FASE

Son 18 fases, cada una correspondiente a un piso (floor) del castillo. Aquí va lo más importante:



B.J. Blazkowicz está de vuelta. ¡Uau! Si sos uno de los viejos fanáticos del espía aliado de Castle of Wolfenstein 3D, podés ponerte a festejar. Spear of Destiny (La lanza del Destino) es una excelente continuación del primer game, que fue una de las mejores presentaciones de acción en el 92.

Después de escapar de la muerte, enfrentar villanos nazis e involucrarse en misiones suicidas y violentas en el primer juego, el capitán norteamericano reaparece en una misión todavía más difícil.

Enfrentando a Hitler

Ahora, nuestro héroe debe recuperar la lanza que cierto soldado romano utilizó para atravesar el cuerpo de Jesús en su crucifixión. Hitler, coleccionista obsesionado de objetos místicos, se apoderó de esa lanza, que tiene fama de volver invencible al que la posee. Una misión suicida, de las que le gustan a B. J.

Tenés que atravesar los 18 pisos de un castillo, enfrentando a los soldados de élite de la SS, perros asesinos y mutantes creados por los científicos nazis. Para complicar tu misión, hay cuatro jefes (diferentes de todo lo que hayas visto) que aparecen sin previo aviso y, al final, tenés que vencer a la propia Muerte.

Un montón de enemigos

Spear of Destiny tiene pocas diferencias en relación a Wolfenstein. Pero, son significativas: los laberintos están mucho más complicados, los enemigos proliferan como microbios y, por eso mismo, ahora también usás cintas de munición en tu ametralladora. ¡Ra-ta-ta-ta!!! Todo eso aumentó el desafío del game y volvió la acción más violenta y sanguinaria.

Mayor diversión

La softwarehouse ID mejoró los gráficos y la definición, volviendo más suaves los movimientos. El número de músicas y efectos sonoros también creció. Con todo eso, Spear of Destiny exige más tiempo para ganar que Wolfenstein, pero, también, garantiza una diversión mayor.

COMENZAS CON TRES VIDAS Y PODES LLEGAR A NUEVE. CUANDO MORIS, VOLVES AL COMIENZO DE LA FASE

TENE MUCHO CUIDADO EN LAS FASES CON MUTANTES: LLEGAN SILENCIOSAMENTE Y YA VIENEN TIRANDO

MUCHO OJO AL DAR VUELTA CADA ESQUINA Y CON LOS HUECOS EN LAS PAREDES: CASI SIEMPRE HAY GUARDIAS

Fases 1 a 4

Al comienzo, Spear of Destiny sigue la receta ya consagrada en Wolfenstein: recorrés laberintos que no exigen mucha astucia.



Esta raíz de hiedra obstruye tu visión. Pero nada más. Podés atravesarla con rapidez.

Fase 5

En este piso vas a encontrar el primero de los cinco jefes. Lleva dos ametralladoras, pero es el más debilucho.

Fases 6 a 9

Ahora comenzás a sentir la diferencia. Los laberintos no son de corredores sino de bloques al azar, dentro de enormes salas. Resultado: vos no sabés de dónde va a aparecer tu enemigo. Por lo tanto, mucha atención.

Fase 10

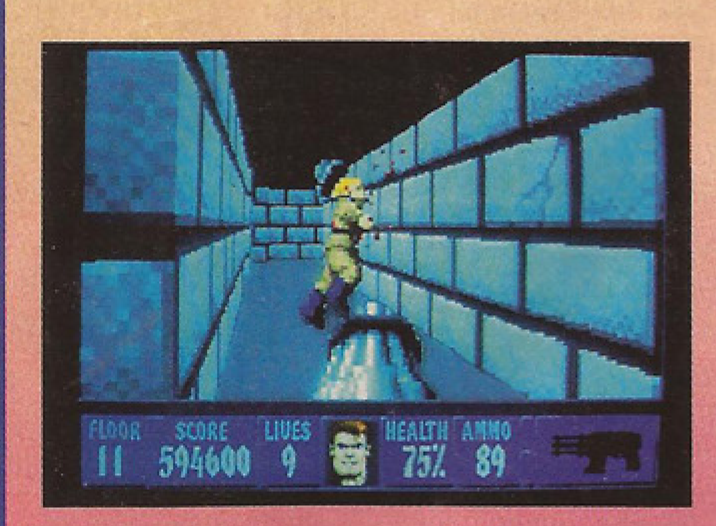
Vas a enfrentar al segundo jefe. Viene con un lanzador de granadas, una ametralladora y otros soldados de apoyo. Tirá primero y, cuando él lance granadas, esperá y esquivá en el momento justo. Cuando use la ametralladora, andá hacia otra posición y recomenzá la operación.

Configuración mínima PC AT 286, con 16 MHz, 4 Mega libres en el Winchester, monitor VGA. Acepta placas de sonido AdLib y SoundBlaster.

PC

Fases 11 a 15

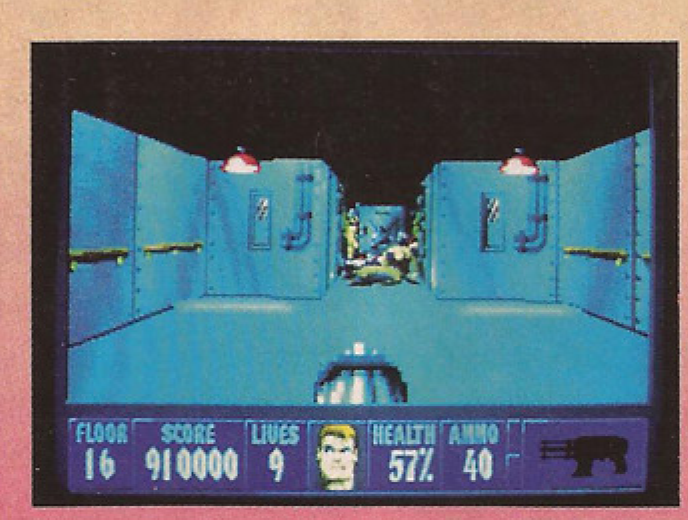
Ahora la cosa se pone brava. Cada fase tiene sus trucos, pero en todas vas a entrar en lugares donde podés ser visto, atacado y no podrás defenderte fácilmente.



Evitá los caminos centrales. Andá contorneando los muros y sorprenderás a los enemigos.

Fase 16

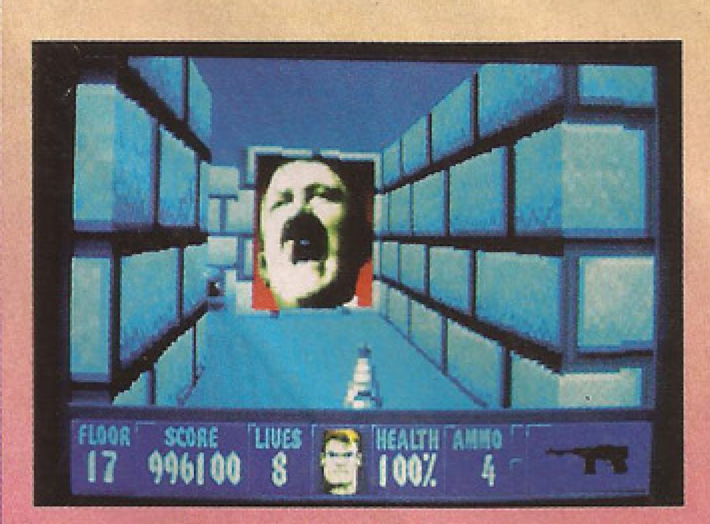
En esta fase enfrentás al tercer jefe, que tira cuchillos muy rápido. Intentá llevarlo a lugares donde vos puedas retroceder y mantener el fuego. Buena suerte.



¡Es redifícil salir del ascensor! B.J. tiene que reventar a estos tipos para llegar al jefazo.

Fase 17

Este piso es un descansito antes de la fase final. ¡Divertido! Pero hay lugares llenos de enemigos. Por lo tanto, cuidado.

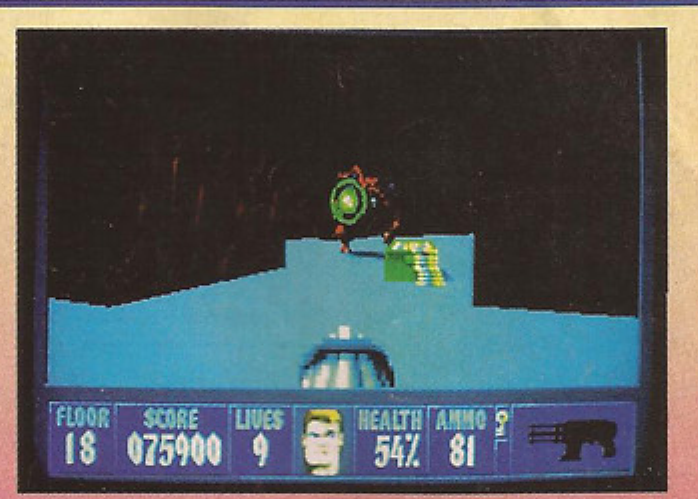


Como en Wolfenstein, hay pasajes secretos. Este retrato de Hitler es uno.

ULTIMA FASE

Ya empezás enfrentando al cuarto jefe: un experto con armadura, dos ametralladoras en los brazos y cuatro lanzadores en los hombros. Todo eso más un montón de fieles secuaces armados. ¿Te animás? Si podés derrotarlo, vas a conseguir la llave de la puerta que lleva a la Lanza del Destino.

Pero no te pongas contento: enseguida que agarres la lanza, serás llevado al infierno y tendrás que encarar al Angel de la Muerte. Te deseamos éxito.



Cuando el angel de la muerte lanza su golpe de magia, esquivalo y continuá tirando.

SPEAR OF DESTINY / ID Software

Acción — 1 jugador



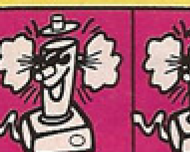
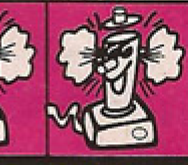





GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

SUMMER CHALLENGE / Accolade	
Deporte	1 a 10 jugadores

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Summer Challenge

¡Salud, amigos que disfrutan con los deportes en PC! ¿Se acuerdan de Winter Challenge, ese game de deportes de invierno y que también fue presentado para el Mega Drive? Si te gustó ese juego, probá Summer Challenge, otra presentación genial de la softhouse Accolade. No te va a decepcionar.

Son ocho deportes apropiados para el verano, todos olímpicos con excepción del canotaje. El game tiene buena jugabilidad, sonido y gráficos muy bien elaborados. Esta versión es más difícil y, por eso, algunos pueden encontrar que resulta más aburrido. Es para discutirlo. Por otro lado, es un game lindo para jugar con amigos: aguanta hasta diez jugadores simultáneos. Si afuera está lloviendo o no hay plata para salir, basta llamar a la barra y jugar. Si papá no tira la bronca, claro...

ARCO Y FLECHA

Son cuatro blancos. Por cada blanco, podés tirar tres flechas en treinta segundos. Intentá acertar lo más cerca posible del centro para ganar más puntos.

COMANDOS

Enter - apretado, estira el arco; soltá la tecla para disparar la flecha.

Flechas - controlan la dirección y el sentido del cursor en el blanco.



Cuando el cursor pasa por el centro del blanco, dispará la flecha.

HIPISMO

Vos y tu caballo tienen que completar un trayecto tortuoso y lleno de obstáculos, en el menor tiempo posible. La velocidad media ideal es de aproximadamente 18km/h. Si derribás obstáculos perdés algunos segundos. Y tu caballo no salta los apoyos de los obstáculos. No llegues muy cerca de los obstáculos sólidos para no sufrir un estruendoso porrazo. ¡Si ocurre una caída, chau prueba!

COMANDOS

↑ - aumentar velocidad

↓ - disminuir velocidad

Barra de espacio + ↓ - saltar obstáculo

Cuando haya un obstáculo después de una curva cerrada, disminuí la velocidad e intentá alinear el caballo delante del obstáculo.

CANOTAJE

Tenés que enfrentar una enorme corredera en el menor tiempo posible. Si pasás por fuera de las balizas, perdés puntos. Pasá entre el mayor número de balizas que consigas.

COMANDOS

↑ - aumentar velocidad

↓ - parar de remar

← o → - moverse hacia los lados



Utilizá el mapa que queda sobre el lado izquierdo de la pantalla para memorizar el trayecto.

400 METROS CON BARRERAS

Corré bastante para completar el trayecto saltando los obstáculos. Vence quien da la vuelta más rápida. Saltá las barreras, evitando tocarlas. Si atropellás una barrera, quedás eliminado automáticamente de la prueba.



Al tropezar en las barreras, perdés velocidad.

COMANDOS

Enter - velocidad

Barra de espacio - saltar obstáculo.

SALTO CON GARROCHA

Tenés que saltar obstáculos cada vez más altos. A medida en que consigas saltar la varilla sin tocarla, la altura del obstáculo va aumentando automáticamente. Son tres intentos para cada marca. Si desperdiciás todos los intentos, la prueba termina.

Para saltar, hacé lo siguiente: mantenete presionando Enter rápida y repetidamente para correr. Al llegar cerca del obstáculo, bajá la vara y continuá dándole a la tecla Enter. Cuando estés bien arriba, casi sobrepasando la varilla, tirá el cuerpo hacia el otro lado y soltá la garrocha.



5,1 m es la altura mínima que debés enfrentar.

COMANDOS

Enter - tomar velocidad

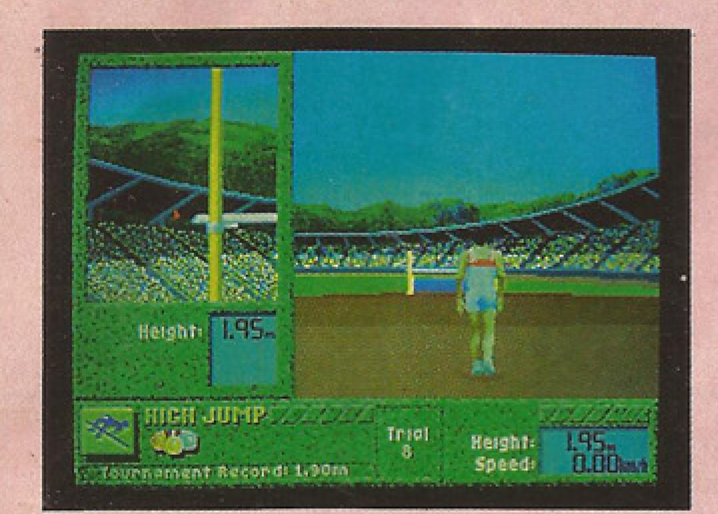
Barra de espacio - bajar la garrocha

↑ - tirar el cuerpo hacia el otro lado de la varilla

↓ - soltar la garrocha.

SALTO EN ALTO

Igualito a la modalidad anterior, sólo que sin garrocha.



Lo más difícil en esta prueba es acertarle al momento justo para dar el salto.

COMANDOS

Enter - tomar velocidad

Barra de espacio - impulsa el salto

LANZAMIENTO DE JABALINA

Corré y tomá impulso para arrojar la jabalina lo más lejos posible. Tenés sólo tres intentos. No los desperdicies. Hacé el lanzamiento con un ángulo por encima de los 45 grados.



Al hacer el lanzamiento, no superés ni pisés la línea.

COMANDOS

Enter - tomar velocidad

Barra de espacio - tomar impulso y definir ángulo de lanzamiento.

CICLISMO

El esquema de esta prueba recuerda mucho al del esquí de velocidad, de Winter Challenge. En un circuito oval con curvas inclinadas, tenés que hacer cinco vueltas en el menor tiempo. Mantené una velocidad media cerca de los 50Km/h.



En este circuito oval, intentá correr siempre por el lado izquierdo.

COMANDOS

Enter - agarrar velocidad

←0→ - moverse hacia los lados.

PC

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 10 MHz, monitor patrón EGA en colores. Es compatible con placas de sonido AdLib, Holand y SoundBlaster.

Summer Challenge posee tres niveles de dificultad: aficionado, profesional y clase mundial. Vos podés elegir el nombre, el aspecto y la nacionalidad de tu atleta. Para solucionar posibles discusiones, este game tiene hasta replay.

TOP TEN - SIN TELEFONO

TOP TEN ACTION GAMES SIN TELEFONO

Nombre y apellido: ....

.... Edad: ....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

.... C.P.: .... Tel: ....

Provincia: ....

Juego preferido: ....

Para la consola

☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC ☐ Super Nes ☐ Mega Drive ☐ G. Boy ☐ G. Gear

Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente

Para los Gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente.

Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :

TOP TEN Action Games
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24 - 2º piso of. 4
(1029) Capital





MORTAL KOMBAT

En la edición N° 12 de ACTION GAMES dijimos que Mortal Kombat era un juego que pretendía desbancar a Street Fighter 2. Cinco meses después, las cosas no han cambiado: Mortal Kombat viene barriendo con todo en las casas de juegos electrónicos, al punto de amenazar el liderazgo del archiconocido game de Capcom. Resumiendo, Mortal Kombat presenta personajes copados, escenarios rebuenos, golpes creativos, sonido novedoso, y, claro, muchos golpes y sangre que chorrea. Con este éxito totalmente merecido, no podíamos dejar de dar un vistazo general al game, revelando nuevos golpes y cómo derribar a los jefazos. En fin, lo necesario para lucirte delante de los amigos que ya están hartos de Ryu y compañía, es jugar hasta recalentar la máquina.

La historia

Estás en los dominios de Shang Tsung, un viejo emperador oriental. Su desafío: derrotar a una serie de luchadores tipo barra brava, al penúltimo jefe con cuatro brazos, Goro, y, finalmente, al propio Shang Tsung. ¡Parece una película de Bruce Lee mezclada con "La Masacre de la Sierra Eléctrica"!

LOS GOLPES

Conocé a los luchadores y sus principales golpes.

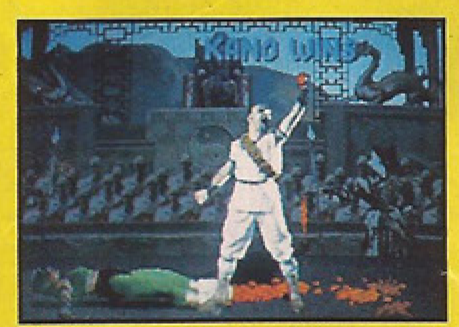
KANO

Kano es un cyborg, pero lento. Su golpe fatal: arranca el corazón del adversario. Tiene un sonido igualito al de Blanka, de Street Fighter 2.

Cabezazo - cerca del adversario, botón de puñetazo fuerte

Sonic - en la dirección del enemigo, da 360 grados con la manija

Cuchillo - ←, →,rápidamente con botón de defensa apretado.



Golpe mortal - cerca del enemigo, ↓, ↘, →, ↓, ↘ + puñetazo débil

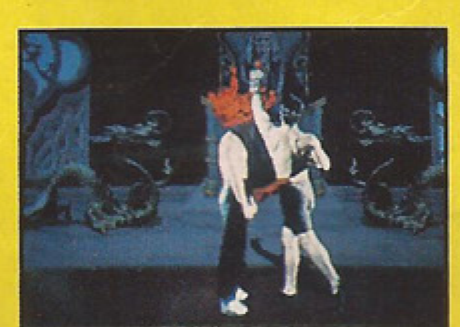
J. CAGE

Es muy rápido. En su golpe mortal, arranca la cabeza del enemigo con un uppercut.

Tijera con puñetazo - ↓ + botón de puñetazo débil

Bola de fuego verde - ←, ←, →+ puñetazo débil

Puntapié - ←,←,→,puntapié débil.



Golpe mortal - →, al menos 3 veces + puñetazo fuerte

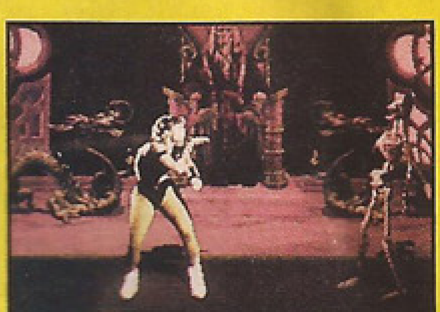
SONYA

Ella es rápida y tiene una buena variedad de golpes. Golpe mortal de la "gatita": un beso que achicharra al adversario totalmente.

Voladora - →, ← rápida y repetidamente + puñetazo fuerte

Bananera con golpe de talón - cerca del enemigo, ↙ + puñetazo débil + defensa + patada débil.

Rayo color de rosa -→, ← rápida y repetidamente + puñetazo débil



Golpe mortal →, →, ←,←, defensa

RAIDEN

Uno de los luchadores más poderosos, siempre que se lo utilice bien. Su golpe fatal: un rayo que revienta la cabeza del adversario.

Torpedo - al lado del enemigo, dos veces hacia atrás y dos hacia adelante con el Direccional

Teleportación - ↑, ↓ rápidamente

Rayo de luz - hacia el lado del oponente, ↓, ↘, → + puñetazo débil



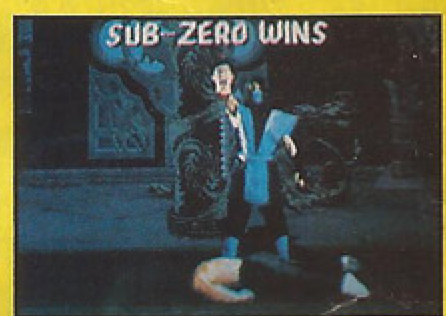
Golpe mortal - →, →, ←, ← + puñetazo fuerte

SUB ZERO

Es un enmascarado con ropa negra y azul. Tiene un rayo que congela al enemigo por algunos segundos. Golpe fatal: arranca la cabeza del perdedor con la columna vertebral y todo.

Zancadilla - ↙ + puñetazo débil + defensa + patada débil

Rayo de hielo - ↓, ↘,→ + puñetazo débil



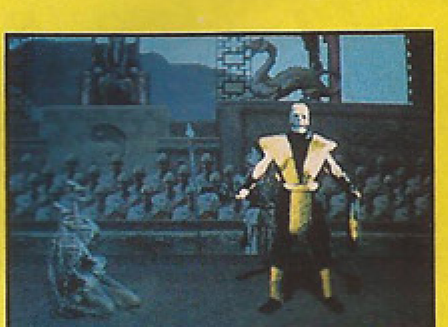
Golpe mortal - →, ↓, → + puñetazo fuerte

SCORPION

Enmascarado con ropa amarilla y negra. Usa un dardo que atraviesa y empuja al adversario. Golpe fatal: se quita la máscara y pulveriza al enemigo con un chorro de fuego.

Atravesar y empujar - ←, ← + puñetazo débil

Teleportación - ↓, ↙,← + puñetazo fuerte



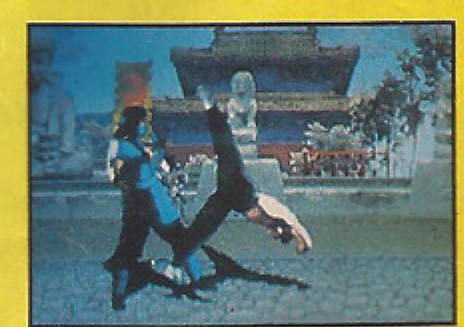
Golpe mortal - defensa + ↑, ↑

LIU KANG

Liu es el bueno del juego. Es el más rápido y el más fuerte también. El golpe fatal: Liu da una estrella en el adversario y le quiebra el cuello.

Voladora - →, → + patada fuerte

Bola de fuego naranja - →, → + puñetazo fuerte



Golpe mortal - hacia el lado del enemigo, da 360 grados con la palanca.

Reventando a Goro

Después de haber arrasado a todos los luchadores oponentes que vienen solos o en parejas, llega la hora de encarar a Goro, el terrible monstruo de cuatro brazos. ¡Es un tipo duro de roer! Es muy rápido, muy fuerte y grandulón. Tiene poderes mágicos del más allá. Si te agarra con los brazos inferiores, llorá: Goro se queda sofocando tu cabeza hasta quitarte casi toda tu energía. ¡Ah! No pierdas tiempo intentando zancadillas con Goro, pues nunca se cae. Aprendé cómo cada personaje puede enfrentar a este monstruo.

Scorpion - atacá de lejos con los dardos

Raiden - usá los rayos de luz con las voladoras alternando con los torpedos

Liu Kang - bolas de fuego y voladoras

J. Cage - atacá con bolas de fuego verde y voladoras

Kano - La solución es abusar de los cuchillos y las voladoras

Sonya - usá la voladora como fuga cuando Goro la acorrala y atacá con los rayos color rosa y las voladoras



Sub Zero - es el más indicado para este combate. Usá varias veces los rayos de hielo y después bajá el brazo.

Fases de bonus

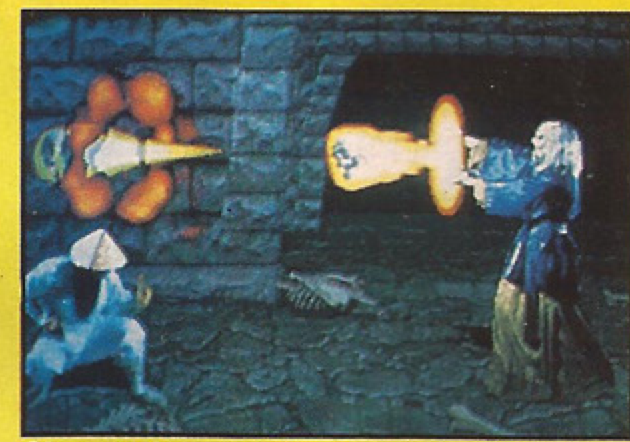
En las fases de bonus, tenés que partir al medio bloques de madera, de acero o de rubí y ganar muchos puntos. Basta concentrarse.



Presioná los botones de puñetazo y de patada lo más rápido que puedas. Cuando el marcador amarillo sobrepasa la barra, apretá el botón de defensa y adiós bloque.

Shang Tsung, el jefazo

¡Otra que los jubilados! ¡Qué bravo es este viejito! Después de haber adquirido una colección de callos gracias al combate con Goro, las cosas se ponen negras. Shang Tsung consigue transformarse en todos los luchadores de Mortal Kombat, utilizando todos los poderes de los personajes. Sub Zero es bueno para terminar con el emperador: golpeá y lanzá los rayos de hielo principalmente cuando esté transformado en Goro, el más vulnerable al rayo.



Shang dispara fulminantes cráneos de esqueleto en llamas, acompañados con gritos impresionantes. ¡Agachate!

¡QUE PENA!: NO ES POSIBLE DAR GOLPES MORTALES A GORO Y SHANG TSUNG

¿TE GUSTO? ENTONCES, UN PUÑETAZO Y HASTA LA PROXIMA.

Cartas Ga

ATENCION ESTOS SON LOS DESAFIOS PENDIENTES

Diego D. Amaral Franco - Quilmes
Tengo el juego PIPE-V de Family Game (aunque en la presentación dice GINMICK (!) que gané en el Top Ten de Action Games y no puedo pasar un nivel. En cada nivel de este juego hay "secretos" (ejemplo: en el primero hay un florero, en el 2º hay un reloj de arena, etc.) y al agarrarlos en el mapa general, aparecerán los enemigos con banderas rosadas en vez de blancas. Al pasar el último nivel, teniendo en el mapa todas las banderas rosadas y sin haber puesto CONTINUE, aparecerá un nivel especial, que se encuentra en una isla más pequeña, éste es el nivel que no puedo pasar. Es un nivel muy raro, ya que hay dientes gigantes, gatos que ladran, etc. Al comienzo de este nivel, este pequeño muñequito verde (Ginmick) tiene que caminar por un puente muy raro, y en un lugar del puente (antes de llegar a un gran castillo) la pantalla se pone toda negra y lo único que aparece son dos palabras: "Black Hole" (que significa hoyo negro) y de ahí no puedo salir, ya intenté "las mil y una" pero no pasa nada. Por favor, quisiera que alguien pueda responderme. Hace 7 meses que no puedo pasar esto.

Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5º caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

Guillermo E. Crespi - Ituzaingó
Por último quisiera saber como consigo el maletín de la aduana en el Operation Stealth.

Gustavo Gabriel Rago - Capital
Bueno, ahora me gustaría pedirles nuevamente a los gamemaníacos un par de ayudas:
1 - ¿Cómo pasar el laberinto del minotauro en el Indy 4, en el modo fits?
Hablando de eso... ¿Qué pasa con mi desafío? Espero que pronto se resuelva ya que no puedo pasar la parte del Cadillac negro en el Police Quest.

Jorge Amar - San Isidro
Bueno les voy a pedir que me respondan estas preguntas:
-¿Cómo terminar el juego Family Addams y si me podrían mandar la estrategia del juego Moon Crystal?

Raúl Andrés Staudt - Oberá (Mnes.)
Quisiera pedirles, por favor, si alguien me puede ayudar en el juego "La Familia Addams", que no logré juntar más de $956.000.

Matías A. Diez - Tandil
Estas preguntas son para los desafíos:
1. ¿Cómo hago para encontrar el/la primer/a integrante desde la izquierda (tiene la forma de una campana) (rescued family), pues es la única/o que me falta para terminar "The Adams Family"?
2. Alguien me puede explicar el juego Bigfoot, el de la camioneta 4x4. Pues no entiendo nada. Ni tampoco entiendo el "The Blue Marin".

José S. Plano - Venado Tuerto (S. Fe)
Mi desafío es: cómo se hace para elegir 30 "reset" en el Contra III de S. NES, yo que lo terminé con la opción de 7 reset (por supuesto con un montón de continues). He escuchado también que existe una stage select para el cartucho japonés. Alguien me puede decir cómo son estos dos trucos para el cartucho japonés y yo no les quito más espacio.

RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

Respuesta para Damián Bulbulián

Hola, revista Action Games. Soy Pablo Parrilla, tengo una Family y, posiblemente, tenga la Super Nes.
Les escribo para responderle el desafío a Damián Bulbulián sobre el juego Robocop 2. Al comenzar, subí a la plataforma elevada y agachate enseguida hasta que pasen los 2 disparos; luego subí rápido a rescatar a la chica (ojo el cañón). Saltá con cuidado las 2 plataformas móviles. Luego, saltá rápido para no quedar aplastado. Donde hay imán debajo de las plataformas no podés saltar, así que saltá antes, agarrá a la chica y agachate rápido hasta que pasen los 2 cañonazos, luego bajá y tené cuidado con las columnas que te aplastan. Cuando subas a la plataforma móvil, largate hacia adelante apenas haya llegado a lo más alto. Ahí nomás está la salida, pero antes hay un cañón. Después siguen algunos niveles muy parecidos donde tenés que ser rápido y hábil para pasarlo.
Quisiera que me ayudaran con el juego Ghost'n Goblins (con cualquier truco) porque no puedo pasar el nivel 2, ya que me resulta muy difícil.
También quería saber si la revista (la mejor de videojuegos) está hecha totalmente (aparte de la publicidad) en Brasil o si le agregan algo en Argentina, en la editorial.
Espero que me publiquen la carta lo antes posible, ya que mandé 3 respondiendo los desafíos y no aparecieron en la revista.
¿Me podrían confirmar si el juego Super Battletoads para Super Nes ya salió en Argentina y, también, El Imperio Contraataca (para la misma consola)?
PD:¡Chau Fiera!

Pablo Parrilla
Villa Constitución - Santa Fe

También le respondieron:
Cristian A. Loza de la Pcia. de Bs. As.
Javier L. Zapata de San Lorenzo (S. Fe)

Respuesta para Diego J. Tripodoro

Revista Action Games:
¡Hola! Esta es la segunda carta que escribo. Como les conté anteriormente, tengo una génesis con varios juegos y mis preguntas son las siguientes:
1- ¿Por qué existen tan pocos juegos de Arcade para 2 jugadores en proporción a los de un jugador? (soy de los gamemaníacos que les gusta más jugar videogames con un amigo, pariente, etc.)
2- ¿Saldrá el "Captain Commando", de Capcom, para Megadrive o Sega CD?
3- Yo terminé el Sonic 2, pero sin las esmeraldas. ¿Cuántos finales tiene en realidad?
4- ¿Saldrá una continuación del Tortugas Ninja para Mega? ¿Qué otros Games piensa lanzar Konami para este sistema?
Ahora, le respondo al desafío de Diego José Tripodoro: para enfrentar a Robotnik en la fase "Wing Fortress", de Sonic 2, lo

nemaníacas

mejor es saltar constantemente de una plataforma a otra. Cuando sale el núcleo, subite a la plataforma que pase justo por debajo de él e impactale dos veces seguidas. Tratá de que sea enseguida que aparece, porque si no te va a dejar como puerco espín asado. Recordá que, cada vez que te alcancen, enseguida tenés que tratar de conseguir por lo menos un anillo. Es difícil, pero si llegás con muchas vidas, lo lograrás. En cuanto lo destruyas, las barreras desaparecerán; pero vos no bajes, saltá hacia el otro lado y encontrarás una vida. Después, bajá y disfrutá de una excelente escena animada.
Death EGG: para destruir a Robosonic, hacé esto:
1) En cuanto aterrice, impactale dos veces en la parte lisa y andá a la otra punta. 2) Cuando va rodando, saltalo y, cuando se pare, pegale una vez y corré la otra punta. 3) Allí vendrá patinando; cuando llegue al borde pegale dos veces. 4) Cuando vuelva a la izquierda, pegale y, después, andá al centro, porque saldrá volando. Cuando se sitúe a la derecha, dale su merecido otras dos veces y chau...
A Super Robotnik te lo dejo a vos. No olvides que, al igual que en Sonic I, estarás sin ningún anillo.
Bueno, un saludo para ustedes y para toda la banda gamemaníaca. ¡Y pegue, y pegue, y pegue Action, pegue!

Mario H. Cousté
Prov. Bs. As.

Respuesta para Javier Suzuki

Hola, seguidores de Action Games. Primero les quiero pedir perdón por la carta anterior. No fue una cargada lo que decía de The Addams Family; simplemente como tengo esta letra, y no es muy buena, le pedí a mi tía que la escriba (y lo hizo cuando yo no estaba). Por eso, se equivocó y puso cualquier cosa; bien, ahora que está todo aclarado les quiero pedir la estrategia de James Bond Jr., porque no paso la tercera fase, y el password de Lolo 3 de la 8ª y 9ª torre, please.
Respuesta para Javier Suzuki:
Torre 4 YG4R ZTHY J3❤K L493
Torre 5 ◇G2D 4WYW YYQW CK8B

Sergio Leonardo San Martín
Capital Federal

Respuesta para

Gustavo G. Rago

Hola, me llamo Juan Pablo Lorendeau, tengo 7 años. Me copa la revista y tengo las Nº 9, 11, 14, 15 y 16. Quiero que publiquen claves para el Bulder Dash de Nintendo y les mando algunos trucos Krusty' s Super Fun House para seleccionar etapa (Joshua) de Super Nintendo. Goal de Nintendo Final URSS vs. Holanda: FTXAREZC GOLGPIMB. ¿Existe World Heroes en Super Nes?
Respuesta del desafío de Gustavo Gabriel Rago.
Simpsons 2:
Si es que te refieres a Frozen River, salta hacia los pedazos de hielo en el agua.
Tienes que atravesar 3 ríos, el primero es fácil.
En el primer río, salta en los pedazos; para darle velocidad, salta sobre él.
Con los pescados, si vas rápido no saltes, quédate tranquilo; si vas despacio, ponte en la orilla izquierda, agachado.
Con los otros 2, tienes que saltar de a poco y no muy alto, siempre mirando al frente.
En los 2 últimos (basado en los 2 de recién), salta cuando se acabe la velocidad (1 vez). Los pájaros te matan.
No te olvides de todos los tesoros Krusty para ver el buen final, es divertidísimo.
Me despido. Ojalá que sirvan mis trucos.

Juan Pablo Lorendeau
Salta

Respuesta para

Matías A. Diez

Maestros gamemaníacos:
Mi nombre es Diego Carrizo, tengo 13 años y les escribo para felicitarlos por la excelente revista que hacen.
Tengo un Family y un Master System II, pero para ese último, no puedo conseguir ningún cartucho por Berazategui.
Pasé varios juegos, especialmente de fútbol y otros de luchas, aventuras, etc.
Les envío algunos passwords (de Family), Goal I.
Semifinal. Francia vs. Brasil:
BEAFAAAA
AAAAAAAA
Final. Francia vs. Italia:
AEAFAAAA
AAKKKAKB
Inglaterra vs. Alemania
AZAZAZAZ
AZAZAZAZ
Holanda vs. Brasil
CTXAREZC
GYLHPYEJ
Punchout
Final: 0073735963
Ahora le respondo la pregunta a Matías Diez por el desafío (Nº17) del Top Gun 1.
Matías, para aterrizar tenés que tratar de que coordinen la altura y el Speed que figura en tu radar, lo que se indica a tu izquierda. No te pongas nervioso porque no tiene que ser exacto.
Para pasar la fase 2ª, elegí los 40 misiles y, antes de cargar nafta al avión, no lances ningún misil (por lo menos, tratá) y, luego, lanzalos pero mayormente a los barcos.

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas



Espero que no tarde mucho en llegar esta carta. La escribí el 11/10/93.
En esta carta les envío el cupón para asociarme. Chau.
PD. Sigan así, que matan.

Diego Carrizo
Berazategui

Hola, Action Games. Somos Guillermo y Mariano Larrosa, dos gamemaníacos totales. Lástima que hace poco descubrimos esta genialidad de la literatura argentina.
Pero con la que hemos leído no nos cabe la menor duda de que Action Games es la mejor del mundo (lo decimos porque hemos leído muchas). Tenemos una NES y, próximamente, una Mega Drive. Somos de Merlo, Prov. de Bs. As.
Ahora les mandamos unos trucos:
Super Mario World: Si caes en un precipicio apretá todos los botones a la vez y no te sacará la vida.
Star Wars: En la cueva de Obi Wan Kenobi, en la pared izquierda de distinto color, entrá con un salto, matá al soldado y agarrá las dos vidas.
Es posible hacerlo hasta que tengas 7 vidas.
Tazmania (Mega Drive). Agarrando los continues y luego suicidándote todas las vidas, conseguirás, en la próxima vez, todos los continues que quieras.
Golden Axe (Master System): Apretando los botones 1 y 2 se desprenden todas las vidas podés seguir jugando.
Tenemos algunas preguntas.
1- Aparte de Gameland, ¿dónde venden cartuchos originales de Mega Drive como los que publicaron en la edición 16?
2- ¿Cuánto cuesta el Game Genie para Mega Drive?
Nos despedimos hasta la próxima carta.
PD: Por favor, publíquenla "please".
¡Aguante Action Games!

Guillermo y Mariano Larrosa
Merlo - Pcia. Bs. As.

Grandes gamemaníacos:
Soy Nicolás Fontes y tengo 13 años. Tengo un Nes y ya terminamos muchos juegos, mi hermano y yo, gracias a su revista. Está buenísima. Tenemos todos sus fascículos. Nos gustaría pedirles algo: que las revistas traigan posters, pero eso sí, que no traiga información del otro lado, ya que nosotros los coleccionamos y pegamos.
Ahí van estos passwords:
Adventure Island 2
Para seleccionar el nivel presioná →, ←, →, ←, A, B, A, B y Start
Tom y Jerry:
Para obtener vidas ilimitadas presioná la siguiente secuencia en la pantalla donde aparecen Tom y Jerry con lentes: →, →, ↑, ←, ↑, →, ↓, B, A, Select y Start 2 veces.
PD: sigan como lo que son ahora... ¡Los mejores!

Nicolás y Alejandro Fontes
Montevideo - Uruguay

Hola, amigos de Action Games, nuestros nombres son Marcelo y Gonzalo. Escribimos desde Uruguay, Montevideo, Barrio Malvin.
En primer lugar, les queremos decir que su revista es muy buena, a pesar que comenzamos a leerla desde la edición Nº 11.
Deseamos preguntarles sobre passwords del juego Boy Soccer Team 2, para Family Game y, también, que nos recomienden algún juego de ninjas para Nintendo o Family.
Ahora les damos algunos trucos:
Rad Racer: para ver el final, 64 veces B, palanca diagonal derecha y start.
Punch out: para recuperar energía entre rounds presioná select y mantenelo; sólo se puede hacer una vez por pelea.
Tom & Jerry: para tener vidas ilimitadas presioná →, →, ↑, ←, ↑, →, ↓, B, A, Select y Start, 2 veces.
Adventure Island 2: para elegir nivel: →, ←, →, ←, A, B, A, B y Start.
World Cup: para jugar con Alemania la final: 12810.
Todos estos juegos son para Nintendo.
Antes de finalizar esta carta quisiéramos hacerles unas preguntas:
¿Existe el Joe & Mac para Nintendo?, ¿llegó el Game Genie a Uruguay?
Nos despedimos diciéndoles "sigan trabajando así".
PD: esperamos que publiquen nuestra carta pronto.

Marcelo y Gonzalo Nujanich
Montevideo - Uruguay

Querida Action Games:
¡Quiero ganar un Mega Drive! (Por favor). Los felicito por su revista y quiero decirles que lo de setiembre estuvo ¡alucinante! Me despido con un truco.
Mario Brother 13: apretá ↑ + Start y cargarás energía.

Mariano Bozzolan
Mar del Plata

Sres. Action Games:
Me llamo Diego Benedetto y tengo una Mega Drive 2 y los juegos: Terminator, Taz-Mania, Captain America, Batman Returns, Sol Deace, Quack Shot, Sonic 1 y 2, Alien Ilussion y Fightings Masters.
Ahora les doy unos passwords para el Deadly Moves:

2BY	K4J6	BZF	-BUOH
WB8	34JK	CNT	-GAOULEON
WB8	YFD3	KZO-WARREN	
W31	J9JF	Q60-BARAKI	

Bueno, no están con toda la energía, pero lo que vale es la intención.
Y aquí va un truco para el Sonic 2:
Poné option y elegí sound test; en él marcá las siguientes melodías: 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4 y tendrás 14 continues.
Bueno, ahora me despido, no hace falta decir que es la mejor revista de videogames del mundo (por supuesto que no me falta ningún número), chau y... ¡Aguante Action Games y Sega!

Diego Benedetto
Castelar

Hola, mi nombre es Mariano Gatti y vivo en San Luis del Palmar, Corrientes.
Ahora a lo nuestro. Trucos: Si en el Ninja III, vos movés a tu muñeco hacia los lados rápidamente y apretás Start varias veces, te suben la energía y las vidas Snow Bros, de Game Boy: Pulsá simultáneamente ↑, select y B, durante la pantalla de presentación; a continuación, y sin soltarlos, pulsá Start y verás lo que pasa.
En el Dinamite Duke de Mega Drive, pulsá 10 veces C para entrar en la pantalla de opciones secretas.
PD: Sigan así.

Mariano Gatti
Capital

Hola genios:
Esta es como mi 3ª carta y todavía no se publicó ninguna. Me llamo Lautaro Achilli y tengo 12 años. Les cuento que vivo en Rosario, tengo una Megadrive y mi deseo

SI TE FALTA ALGUN NUMERO DE AC

en el futuro es tener un CD-ROM. Bueno, empiezo dándoles una ideas que me gustaría que tomaran en cuenta: 1) Estaría bárbaro que incorporaran un topten de Arcades, 2) Sería genial que publicaran un informe especial sobre las características técnicas de las consolas de 16 bits y CD-ROMS. Ahora les voy a hacer unas preguntas: 1- Esta duda me tiene crazy y me gustaría que me respondieran claro y seguro: si yo tengo una Mega Drive (brasileña) ¿con cuál Cd-ROM funciona? 2- Ya que Sega consiguió la licencia de Final Fight ¿va a sacar alguna versión en cartucho? 3- ¿Van a salir: Art of Fighting (SNK), World Heroes 2 (SNK) y Captain Commando (Capcom) para Megadrive? 4- ¿Qué versión de Street Fighter II va a salir en Megadrive?, ¿va a salir para cartucho? 5- Muchachos, ¿están pensando en incorporar secciones de otras consolas?
Trucos: Moonwalker: pulsá ↑, ↓ + A y, cuando aparezca el nombre de la fase, usá el mando para elegir a tu gusto dónde jugar (hasta el nivel. 6). Fatal Fury: para aumentar los continues (máximo 9) pulsá: ↑+ A, B y C en la pantalla de continuación.
Me despido con los golpes del Fatal Fury (Mega):
Andy Bogard: magia: ↓, ← + A; Carrerita: ←, ↙, ↓, ↘, → + A; Helicóptero: ↓, ↘, →, ↗, ↑ + A.
Terry Bogard: super puñetazo: ↓, ← + A; Magia: ↓, → + A; Tijera: ↓, ↙, ←, ↖, ↑ + B.
Joe Hagashi: Magia: ←, ↓, → + A, secuencia de puñetazos: A varias veces; Pie con Fuego: ↙, ↗ + B; Tigre de fuego: ↓, ↘, →, ↗ + B.
Me despido mandándoles un abrazo a todos los que trabajan para hacer la revista que espero que se siga editando por mucho tiempo más. Chau masters.

Lautaro Achilli
Rosario - Sta. Fe

Al margen

Hola, qué raro ¿no?, ¿qué juego será ése? Ninguno, al margen no es ningún juego, la razón por lo que titulo así esta carta es muy simple: todos los que escriben a esta sección lo hacen con el fin de enviar trucos, estrategias o preguntas sobre distintos juegos; bueno, yo no, no voy a dar respuestas ni estrategias y, preguntas, por ahora no.
Simplemente quiero hablar sobre los juegos. Desglosarlos un poco, pero por otro lado; en definitiva: si a ustedes les gusta, o por lo menos no les molesta lo que hago y tengo el visto bueno de la redacción (si la carta se publica supongo que sí) cada tanto haremos lo propio con distintos juegos.
En esta ocasión:
Taz-Mania
Obviamente no puedo ser muy objetivo con este juego, ya que no es uno de mis preferidos sino "mi preferido".
Partamos de la base de que Taz-Mania no es una creación de alguna gran compañía, sino que es un personaje tomado de la Warner B., contrincante casual, pero acérrimo del conejo Bugs. Obviamente nunca llevó las de ganar, pero, malo y todo, se hace bastante querible. Como decía no es un invento, lo que hace suponer, a modo global, superficial, que sería más fácil realizar un game con este personaje. Pero la realidad es otra: el reto sería ese mismo punto que parecía a favor; sería, sin duda, muy difícil para la Recreational Brainware (compañía realizadora del game) transportar y dar la misma vida, el mismo toque de magia, los mismos gestos y ese endemoniado carácter del que hace gala en los cortos de la Warner, a la consola de Mega. Esto fue muy bien logrado por un equipo, que, seguramente como yo, pasó gran parte de su niñez nutriéndose y disfrutando de las desventuras del conejo y su troupe.
Esto no termina aquí, quienes conocen la Mega Drive, disfrutarán, seguramente, sea cual fuere el género de su elección, además de la trama del juego, de las espectaculares paisajes de fondo, porque generalmente, en este tipo de sistemas, (16 bits, tanto para Sega como para Nintendo) no siempre el fondo es tan cuidado y adquiere tanta relevancia como el juego mismo, dándole éste un toque más de realismo, por así decirlo. En el caso de Taz-Mania se nota que no sólo se han esforzado por introducir al protagonista tal cual es, sino también a todo el entorno que lo rodea. A lo largo de sus 7 fases, realmente se deja entrever una gran dedicación por realizar y brindar un buen producto de parte de Sega of America y la Recreational Brainware y que, en lo personal, creo que lo han logrado. Los fondos de este juego en particular no son "hiper realistas" ni parecen secuencias digitalizadas, tomadas de algún filme, simplemente son aquellos viejos decorados hechos a pincelazos donde el demonio de Tazmania supo hacer de las suyas desde que se sabe de él; en definitiva: uno se siente como pocas veces, dentro de un corto de dibujos animados.
Con respecto a la música, muchos dicen que es regular, pero es la típica música de dibujos animados de aquella época. ¡Si hasta tiene un tango a la francesa en la 2ª fase de las minas!
El final de esta historia también tiene lo suyo; es algo distinto a otros que al terminar... eso... terminamos, nos llevamos a la chica y cumplimos digna y heroicamente con el noble objetivo asignado. Como dije al principio Taz Mania nunca llevó las de ganar; no estoy diciendo que sea ni bueno ni malo, ni mejor ni peor, sólo distinto y en la variedad, seguramente, está lo mejor para cada uno.
Bueno, esto es todo, para despedirse con un chau basta, pero seguramente algunos querrán saber (para lincharme) quién es el tarado al que se le ocurre hacer esto. Les aseguro que es lo mismo que les diga que me llamo rojo o azul, así que voy a firmar como a mí me gusta. Chau y espero no haberlos aburrido (demasiado).

Víctor Mato
I. Casanova Pcia. Bs. As.

Me llamo Claudio Daniel Paese y ésta es mi segunda carta. Tengo 11 años y el Super Nes con estos juegos: Mario Word, Mario Kart, Final Figtht, Mortal Kombat, Joe and Mac y Street Fighter 2.
Les mando algunas definiciones del Mortal Kombat.
Kano: ←,↙ ↓, ↘ → + low punch y cerca del adversario.
Scorpion: ↑, ↑ + blok
Me gustó lo que hicieron sobre el concurso ecológico porque fue la única revista de videos que se ocupó de eso.
Hagan un Hot Line y un programa de televisión sobre videos.
No sería buena idea la de ponerle una mascota a la revista. Yo coleccioné estas revistas: OK Consolas, Super Juegos, Club Nintendo, Electronic Games Montly y Hobby Consolas. Sobre la última quería aclarar que no es vieja sino que llega 5 meses después a la Argentina.
Pongan videos con la revista.
Le mando saludos a: Franco (cabeza) Barone, Mónica Paese, Carmen Barone, Diego (Rosalva) Suárez, Darío (Pato) Suárez, Emiliano Arturi, Federico Pilinsky y al Colegio Ramos Mejía.
Publiquen mi carta, por favor.
Chau
PD. Pongan información sobre el juego Street Fighter 2 Champion Edition Turbo C, de Super Nes. Y en esta carta mando la credencial del Club Action Games.

Claudio Paese
L. del Mirador

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Pablo Parrilla:
¿Si tu carta sale publicada, a vos que te parece?
Por otro lado te contamos que el juego Super Battletoads para Super Nes ya está en Argentina.

Para Mario H.Cousté:
Es mejor negocio que con una ficha juegue un solo jugador.
La continuación de Tortugas la prometen para Diciembre.

Para Juan Pablo Lorendeau:
El World Heroes existe para Super Nes.

Para Guillermo y Mariano Larrosa:
El Game Genie cuesta $ 100, por los cartuchos tenés que fijarte en el aviso que explica cuales son los comercios adheridos.

Para Lautaro Achilli:
Si tu Mega es NTSC funciona con el CD, si es PAL ya va a salir un CD pal, si no queres esperar tenés que convertir tu Mega a NTSC.

Chau

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico O. Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital

Santiago R. Pinto Guerrico
Capital
Santiago Devia
Capital
Ricardo Braña
Capital
Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe
Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital
Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó
Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes

Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital
Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada
Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata
Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando Giménez Zapiola
San Isidro
Nicolás Olivero
La Plata
Juan Pablo Picasso
Capital

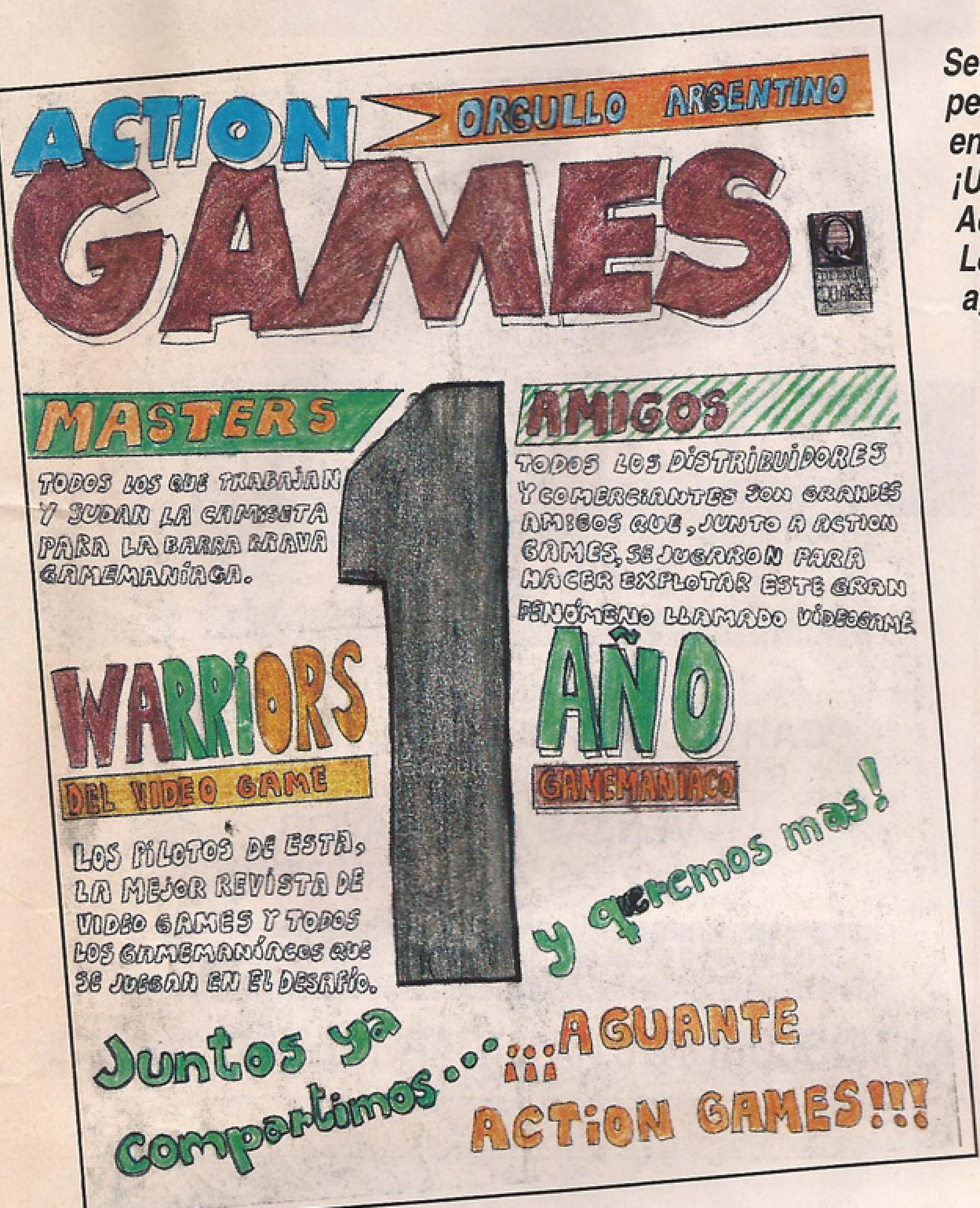
Sebastián Mezio
Misiones
Pablo Rodrigo Sánchez
Santa Cruz
Federico Apabloza
Neuquen
José S. Plano
Santa Fe
Carlos Fernandez
Capital
Guillermo Tomoyose
Capital
Matías A. Diez
Tandil
Marcelo Garacotch
V. Alsina
Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora
Gastón Defilippis
Caseros
Luciano A. Sabini
Bs. Aires
Mariano Casalini
Beccar
Jorge A. Friedman
Capital
Jorge Mansilla
Capital
Pablo Parrilla
V. Constitución - Santa Fe
Cristian A. Loza
Bs. Aires
Javier L. Zapata
S. Lorenzo - Santa Fe
Mario H. Cousté
Bs. Aires
Sergio L. San Martín
Capital
Juan Pablo Lorendeau
Salta
Diego Carrizo
Berazategui

Ya hay 90 Winners a los que ***LE SOBRA AGUANTE.***

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

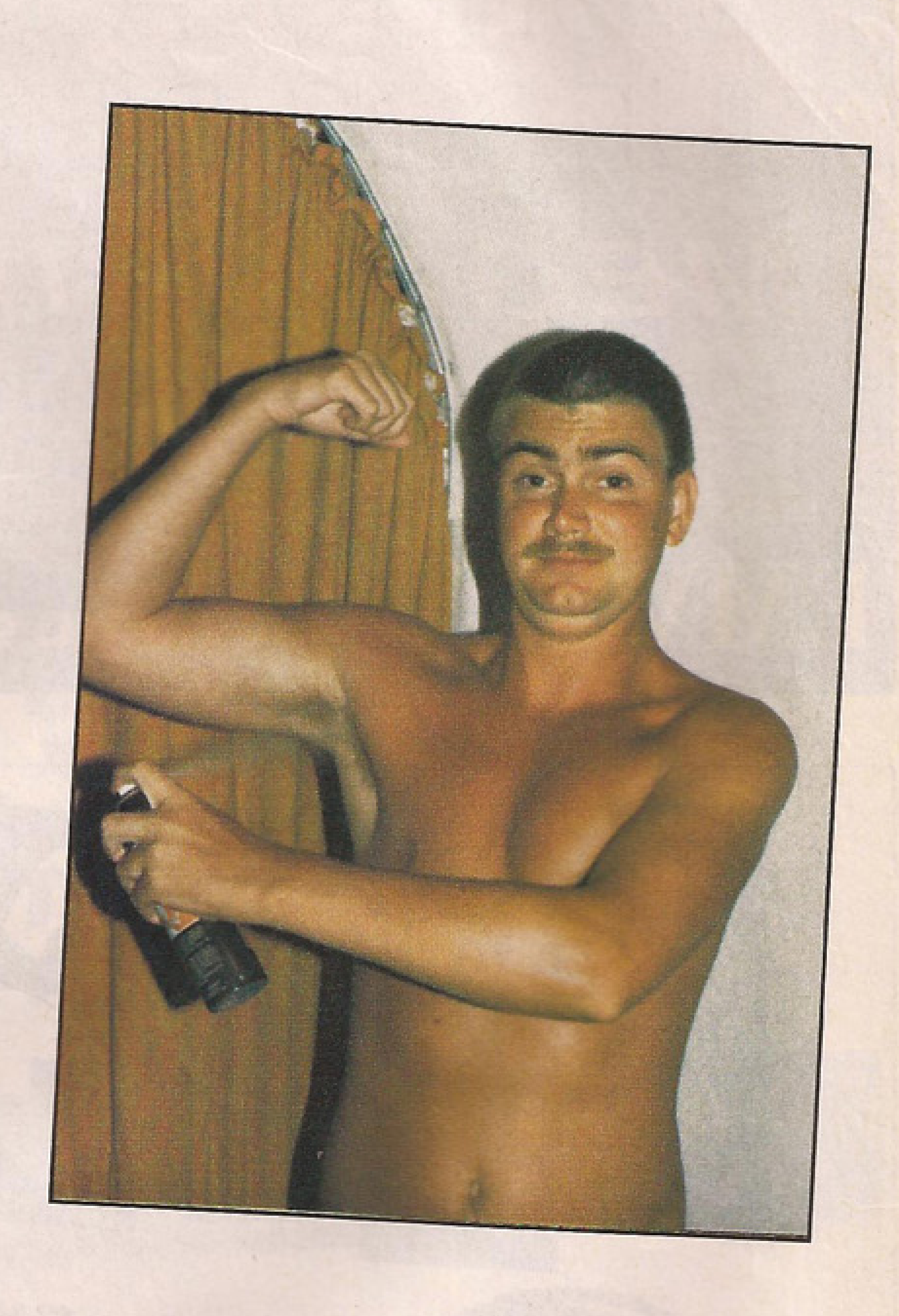
Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games

Cartelera



Sería un orgullo que pudieran poner este dibujo publicado junto a la carta, pero si no sale no importa, pero me gustaría que lo guarden o lo cuelguen en algún lugar porque está hecho de corazón (aunque no sea muy lindo). ¡Un abrazo gigante a todos!, de un gamemaníaco rosarino que desea que Action Games se siga publicando por mucho tiempo más. Les dejo mi dirección por si alguno desea responderme por carta; se los agradecería, amigos.

Lautaro Achilli - Ayacucho 1855
Tel.: (041)812468 (2000) Rosario - Santa Fe



Este es un queridísimo amigo que hace mucho tiempo tenía el pelo corto y usaba desodorante. Ahora sólo le queda lo de queridísimo amigo.

LA CARTELERA ES TUYA, USALA.

Creemos que el mejor lugar donde podemos mostrar lo que se nos ocurra es esta cartelera. Mandá lo que tengas ganas (si es guita mejor) : Fotos tuyas, de tu familia, de tus amigos, de tu perro, de tu novio o novia o como le llames; fotos de tu casa, del baño o del gallinero, etc.; boletos capicua; fotocopia del boletín o del parte de amonestaciones; mensajes amistosos o amorosos (que sean breves); fotos de tus medallas; chistes; anécdotas felices o infelices (cortas); dibujos de cualquier cosa; poesías; canciones; versitos; cantitos de cancha; etc.; etc. Mandá lo que se te cante el cubo, que lo vamos a publicar.
En el sobre de tu carta poné:
CARTELERA DE ACTION - Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 (1029) Buenos Aires

La banda de Action

market place

market place

SERVICE

ELECTRONICA INTERNACIONAL

CIRCUITOS INTEGRADOS - TRANSISTORES
TRANSFORMADORES - ESTABILIZADORES DE TENSION
PARLANTES - CONVERSORES PARA TV - FICHAS
CONECTORES TERMOCONTRAIBLES
ADAPTADORES PARA AUDIO/VIDEO/TV.

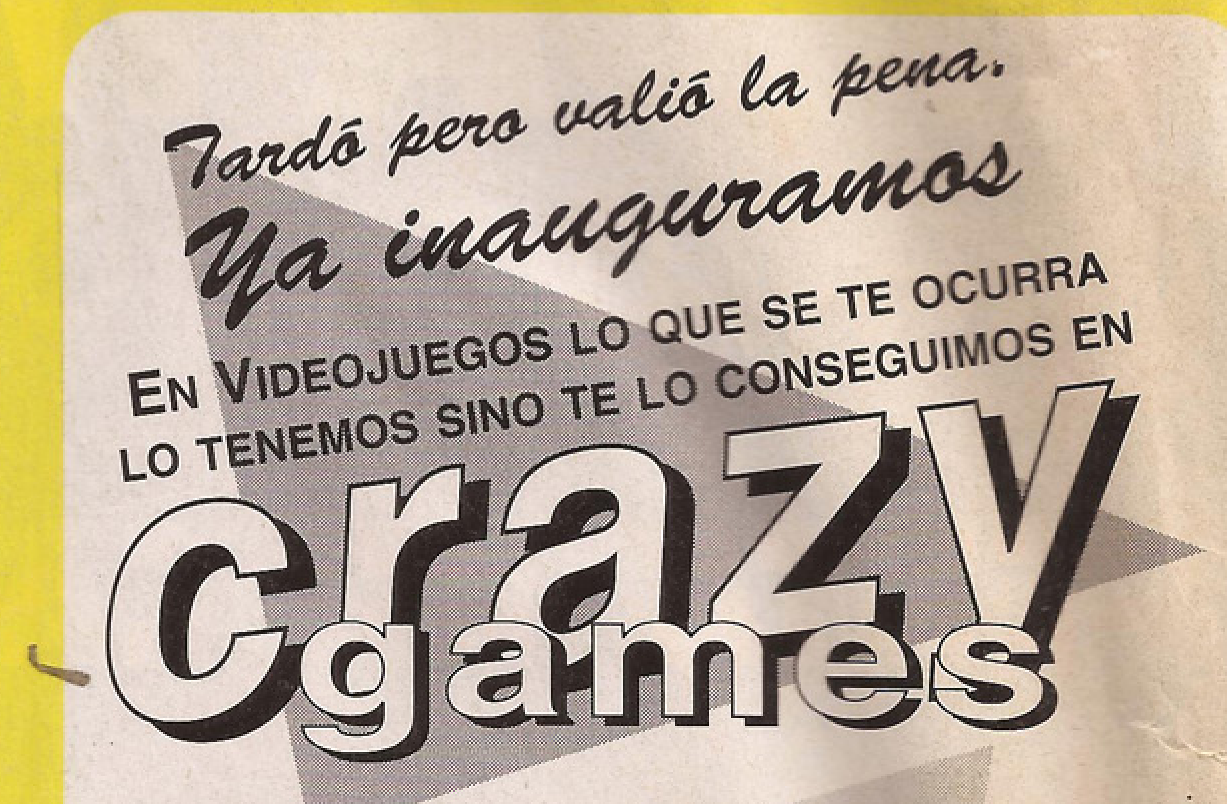
SERVICE ESPECIALIZADO EN VIDEO JUEGOS

CONVERSION NTSC A PAL/N

VENTA DE VIDEO JUEGOS
TODAS LAS MARCAS Y TODOS LOS ACCESORIOS PARA FAMILY:
CABLE-PLAQUETA-ZOCALOS-CARCAZAS
CONTACTOS -CABLE NINTENDO.

GARANTIA TOTAL
REPUESTOS ORIGINALES

BOULOGME SUR MER 317 (1213) TEL.:87-4889
FAX: 476-1214 - ENVIOS AL INTERIOR
MAYOR Y MENOR



VENTA - CANJE Y ALQUILER

FAMILY
SUPER NINTENDO - MEGA DRIVE
C.D. - NEO GEO
GENESIS

CABILDO Y JURAMENTO
Galería Churba - Local 35



¡HOLA, CHICOS DE BARILOCHE!



ELECTRONICA
CREADORES DEL VIDEOGAME

APOLO - FAMILY
ENDING MAN - SEGA - SUPER NES

LOS ESPERO A TODOS EN LED. EL CANAL DE JUEGOS EN TU TV

TODOS LOS ACCESORIOS PARA 8 Y 16 BITS

PISTOLAS - AMETRALLADORAS - COMANDOS DE AVION, NAVES, AUTOS, MOTOS - SIMULADORES - DIDACTICOS PARA DIBUJAR Y COLOREAR EN LA PANTALLA - MODIFICADOR Y POTENCIADOR DE JUEGOS - MENACER - SUPER SCOPE 6

JOYSTICKS VARIADOS MODELOS

TARJETA - INALAMBRICOS - PROFESIONALES - SIMPLE Y DOBLE COMANDO

PRIMER GAME CLUB DE BARILOCHE - CUMPLIMOS 6 AÑOS

STREET FIGHTER II - SONIC 2 - TINY TOONS - FINAL FIGHT - ALIEN - TORTUGAS - SIMPSONS - TOM & JERRY - MARIO KART - F-ZERO - GOAL 2 - PICAPIEDRAS - JOE & MAC - X-MEN - GOLDEN AXE - PRINCE OF PERSIA - FERRARI - GP MONACO - STAR FOX - UN SQUADRON Y MUCHO MAS ...

UNICO CENTRO INTEGRAL DEL VIDEO JUEGO
SOMOS ESPECIALISTAS Y PIONEROS EN BARILOCHE.

Gallardo 834 - S. C. de Bariloche

SABADOS TODO EL DIA

GRAN VARIEDAD DE JUEGOS
VENTA, ALQUILER Y CANJE